



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

TITULO

EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS
JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL,
“CEPRODIS” , LOJA, PERIODO 2014

Tesis previa a la obtención del
título de Licenciado en Ciencias de
la Educación. Mención Cultura
Física y Deportes

AUTOR: Diego Fabian Sedamanos Poma.

DIRECTORA DE TESIS: Dra. Bélgica Aguilar Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Doctora

Bélgica Aguilar Mg. Sc.


DOCENTE DE LA CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES

CERTIFICA:

Haber asesorado y revisado minuciosamente, durante todo su desarrollo la tesis titulada: **EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, "CEPRODIS", LOJA, PERIODO 2014;** de autoría de Diego Fabian Sedamanos Poma.

Por estar sujeto a lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, autorizo su presentación para proseguir los trámites pertinentes para su presentación y defensa.

Loja, Marzo del 2015



DRA. BÉLGICA AGUILAR MG.SC.

DIRECTORA DE TESIS

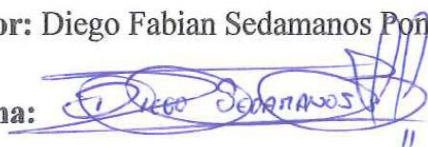
AUTORÍA

Yo, **Diego Fabian Sedamanos Poma** con C.I 1104929771 declaro ser autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de la presente tesis en el Repositorio Institucional- Biblioteca Virtual.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma.

Firma:



Cédula: 1104929771

Fecha: Loja, Marzo del 2015

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO

Yo, Diego Fabian Sedamanos Poma, declaro ser autor del presente trabajo de tesis titulada: **EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, “CEPRODIS”, LOJA, PERIODO 2014;** como requisito para optar el grado de: LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN CULTURA FÍSICA Y DEPORTES; autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 20 días del mes de Marzo del 2015, firma la autor.

FIRMA: 

AUTOR: Diego Fabian Sedamanos Poma.

CÉDULA: 1104929771

DIRECCIÓN: Barrio Las Peñas.

CORREO ELECTRÓNICO: diogos20@hotmail.com

TELÉFONO: 0967931320

DATOS COMPLEMENTARIOS:

DIRECTOR DE TESIS: Dra. BÉLGICA AGUILAR Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO:

Lcdo. Mg. Sc. José Efraín Macao Naula (**Presidente**)

Lcdo. Mg. Sc. Luis Wagner Sotomayor Armijos (**Vocal**)

Mgs. Yindra Flores Cala (**Vocal**)

AGRADECIMIENTO

La gratitud es el sentimiento noble del alma generosa que engrandece el espíritu de quienes la comparten, el agradecimiento profundo al creador de todo lo existente, por el amor incondicional que me concede en cada segundo de vida.

A la Universidad Nacional de Loja, por abrir este espacio de formación académica de tanta importancia, al personal docente del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, a la Carrera de Cultura Física y Deportes; quienes me impartieron valiosos conocimientos durante el proceso académico.

A la Dra. Bélgica Aguilar Mg. Sc, Directora de tesis; por su apoyo y orientación; lo que hizo posible la elaboración y culminación de este trabajo investigativo.

A las autoridades, docentes, padres de familia, y jóvenes del Centro de Protección para Personas con Discapacidad “CEPRODIS” de la ciudad de Loja; quienes con su participación e interés facilitaron el presente trabajo investigativo.

A mis padres, a mis hermanos por el apoyo diario e incondicional que me incentivo a culminar con éxito el presente trabajo.

Con gran espíritu de reconocimiento.

Diego Fabian Sedamanos Poma.

DEDICATORIA

Este trabajo le dedico con mucho afecto a mis padres Luis y Doda quienes con su ejemplo de superación supieron brindarme todo el apoyo para la culminación de mi carrera profesional; a mis hermanos Alexandra, Luis, Dalton y Mariuxi quienes me apoyaron incondicionalmente con su ejemplo: a todas mis sobrinas quienes me motivan a seguir luchando para lograr mis metas propuestas.

Diego Fabian Sedamanos Poma.

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN							NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDADES	OTRAS DESAGREGACIONES	
TESIS	Diego Fabian Sedamano Poma. / EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, CEPRODIS, LOJA PERIODO 2014	UNL	2014	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIAN	La Argelia	CD	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. MENCIÓN CULTURA FISICA Y DEPORTES

ESQUEMA DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

PORTADA.

CERTIFICACIÓN.

AUTORIA.

CARTA DE AUTORIZACIÓN.

AGRADECIMIENTO.

DEDICATORIA.

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN.

UBICACIÓN GEOGRÁFICA.

ESQUEMA DE TESIS

a) Título

b) Resumen

Abstract.

c) Introducción

d) Revisión Literaria

e) Materiales y métodos

f) Resultados

g) Discusión

h) Conclusiones

i) Recomendaciones

Propuesta Alternativa

j) Bibliografía

k) Anexos

a. TÍTULO

EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS JOVENES CON
DISCAPACIDAD INTELECTUAL, CEPRODIS, LOJA, PERIODO 2014

b. RESUMEN

El tema de nuestra investigación es el desarrollo psicomotor y el juego en los jóvenes con discapacidad intelectual, CEPRODIS, Loja, periodo 2014. El desarrollo psicomotor mejora las destrezas y capacidades de los individuos, cuando se lo utiliza con el juego los resultados son efectivos en los jóvenes con discapacidad intelectual, por lo que surge el problema que es ¿Cómo contribuir con un conjunto de juegos lúdicos para el desarrollo psicomotor e intelectual de los jóvenes de sexo masculino y femenino en las edades de 14 a 30 años, en “CEPRODIS” en el periodo 2014?, el objetivo propuesto fue de evaluar las actividades lúdicas como parte del desarrollo psicomotor en (CEPRODIS), en relación al problema intelectual de los jóvenes, en el periodo 2014, la metodología empleada se realiza a través de métodos como el científico, empírico, observación, analítico, inductivo, deductivo y el método estadístico, tiene un enfoque cuantitativo debido a que se utilizan procesos matemáticos y estadísticos para elaborar los datos de las encuestas y test realizados, empleando la técnica de la encuesta a los padres para conocer el grado de discapacidad y un plan de actividades lúdicas para desarrollar las destrezas motoras de los jóvenes, con un test de valoración para medir su desarrollo psicomotor, los resultados obtenidos en esta investigación indican que, las dificultades psicomotrices que presentan los jóvenes disminuyen con la aplicación del juego, estos resultados orientaron a realizar algunas conclusiones como, insuficiente coordinación motriz, equilibrio y fuerza, seguido de la falta de estímulo a la atención, la memoria, la comunicación y el lenguaje, también orientaron a la realización y cumplimiento de algunas recomendaciones como; que las instituciones que manejan jóvenes con discapacidad intelectual organicen programas de integración con actividades lúdicas para mejorar las discapacidades.

SUMMARY

The theme of our research is the psychomotor development and play in young people with intellectual disabilities, CEPRODIS Loja period 2014. The improved psychomotor skills and capacities of individuals, when used with the matching results are effective in young people with intellectual disabilities, so the problem that arises is how to contribute to a set of playful for psychomotor and intellectual development of young male and female between the ages of 14 to 30 games in "CEPRODIS" in the period 2014 ?, the proposed objective was to evaluate the recreational activities as part of psychomotor development (CEPRODIS) in relation to intellectual problem of youth, in the period 2014, the methodology is done through methods such as scientific, empirical, observational, analytical, inductive, deductive and statistical method has a quantitative approach because mathematical and statistical processes are used to process data from surveys and tests performed using the technique of the survey to parents determine the degree of disability and plan fun activities to develop motor skills of young people, with an assessment test to measure psychomotor development, the results of this investigation indicate that, psychomotor difficulties presented youth decrease with game application, these results oriented to make some conclusions as insufficient motor coordination, balance and strength, followed by the lack of stimulation of attention, memory, communication and language, also directed to the realization and implementation of some recommendations how; institutions that manage youth with intellectual disabilities organize integration programs with fun activities to improve disability.

c. INTRODUCCIÓN

El abordaje de la investigación fue de tipo cuantitativo, debido a que se utilizan procesos matemáticos y estadísticos para elaborar los datos de las encuestas y test realizados, la revisión literaria está basada en una síntesis de los principales aspectos que incluye la definición de discapacidad intelectual en los jóvenes que participan en un programa hacia la vida independiente inmersos en un programa de formación académica.

En la actualidad en nuestro país los jóvenes con deficiencias físicas o intelectuales son llamados “*Jóvenes con capacidades diferentes*” denominación otorgada por el MIES, en donde la finalidad es que los jóvenes logren su plena integración social y que centra su solución en la necesidad de equiparar las oportunidades para la participación en las mejores condiciones de igualdad, para lo cual se desarrollan modelos de formación e inserción laboral de jóvenes con discapacidad intelectual totalmente vinculados con el entorno, modalidad que responde a demandas de los puestos de trabajo de una empresa o simplemente a las necesidades del mercado. (Ministerio de Inclusion Economica y Social, 2008, pág. 8)

Los jóvenes con discapacidad física o intelectual no tienen la capacidad de aprender a niveles esperados y funcionar normalmente en la vida cotidiana. Es una condición de desarrollo limitado o incompleto de la mente, caracterizado por un deterioro de destrezas y sobre todo la inteligencia, como ser: conocimiento, lenguaje, habilidades motoras y sociales.

Los niveles de discapacidad intelectual varían ampliamente, desde problemas muy leves hasta problemas muy graves. Las personas con discapacidad intelectual pueden presentar dificultad para comunicar a otros lo que quieren o necesitan, así como para valerse por sí mismos. La discapacidad intelectual podría hacer que el niño aprenda y se desarrolle de una forma más lenta que otros niños de la misma edad. Estos niños podrían necesitar más tiempo para aprender a hablar, caminar, vestirse o comer sin ayuda y también podrían tener problemas de aprendizaje en la escuela. (Parra Dussan, 2004, pág. 45)

Para entender la temática fue imprescindible revisar bibliografía que nos permitió entender conceptualizaciones básicas tales como: según (Fonseca, 2000, pág. 25) *la Psicomotricidad*, que se basa en la relación psicosomática del cuerpo y mente es decir que todas aquellas experiencias motoras, ayudarán al niño a que fije nuevas habilidades. La *Motricidad* es todo aquello relativo al movimiento corporal, por lo general se emplea el termino psicomotricidad, que articula lo cognitivo, lo afectivo y lo sensorial que siempre está ligado a cada acción y expresión humana. (Trigo & de la Piñera, 2012, pág. 43)

A través de la revisión bibliográfica se puede mencionar que con el tiempo, los casos leves de discapacidad intelectual pueden resolverse gracias a la educación y la práctica persistente, aplicando un Plan Individual de Educación para cada niño, pero la calidad de la evaluación inicial y los servicios de tratamiento son variables. El manejo multidisciplinario y la comunicación resultan esenciales, ya que muchos especialistas y profesores pueden estar implicados en la educación y tratamiento de un solo niño. Una comunicación cuidadosa, especialmente durante los períodos de intervención, resulta vital para mantener el progreso del desarrollo y el educacional. La intervención educativa temprana, puede emplear uno de los varios sistemas terapéuticos. Puede resultar necesario alentar la autoestima del niño(a) o adolescente, para ayudarlo a tolerar los esfuerzos. El tratamiento debe dirigirse directamente a los trastornos del aprendizaje, pero también a la comunicación, al trastorno de conducta y al déficit de atención, posiblemente asociados.

Por lo antes mencionado el juego es una actividad imprescindible para los seres humanos especialmente en los jóvenes con capacidades diferentes, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación. Los psicólogos, especialmente los cognitivos, llaman la atención sobre el juego destacando sus valores psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico. (Rios Hernandez, Rodriguez, Tate Bonany, & Neus Carol, 2004, pág. 9)

La presente investigación hace referencia al estudio de **EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, “CEPRODIS”, LOJA, PERIODO 2014**

También se planteó un problema que es “la falta de actividades lúdicas como parte del proceso del desarrollo psicomotor en el Centro de Protección para Personas con

Discapacidad “CEPRODIS” impide el desarrollo intelectual de los jóvenes de sexo masculino y femenino en las edades de 14 a 30 años en el periodo 2014”

Se planteó los siguientes objetivos específicos:

Conocer el juego como estrategia metodológica para desarrollar el esquema corporal, lateralidad, equilibrio, ubicación tempero espacial y coordinación viso motriz en los jóvenes con Discapacidad Intelectual.

Diagnosticar el desarrollo psicomotor de los jóvenes con problemas intelectuales.

Diseñar una guía de juegos adaptados para los jóvenes con discapacidades diferentes para mejorar el desarrollo psicomotor.

Aplicar la guía de juegos adaptados para los jóvenes con discapacidades diferentes para mejorar el desarrollo psicomotor.

Para que el proceso de investigación tenga una connotación fundamentada en el ámbito científico y teórico se basó en los siguientes métodos: Científico, Empírico, Inductivo, Deductivo, y Modelo Estadístico, el tipo de investigación fue correlacional, el diseño se centró en descriptiva explicativa, de campo y bibliográfica, las técnicas e instrumentos que se aplicó fueron: La Encuesta, se aplicó a los padres de familia para conocer la importancia del juego en su hijo en la jornada diaria de trabajo en el CEPRODIS y la observación ejecutada a los jóvenes a través del test de desarrollo psicomotor mediante una serie de actividades lúdicas relacionadas a la psicomotricidad fina y gruesa. Los resultados obtenidos en esta investigación indican que, las dificultades psicomotrices que presentan los jóvenes disminuyen con la aplicación del juego, estos resultados orientaron a realizar algunas conclusiones como, insuficiente coordinación motriz, equilibrio y fuerza, seguido de la falta de estímulo a la atención, la memoria, la comunicación y el lenguaje, también orientaron a la realización y cumplimiento de algunas recomendaciones como; que las instituciones que manejan jóvenes con discapacidad intelectual organicen programas de integración con actividades lúdicas para mejorar las discapacidades.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

PSICOMOTRICIDAD.

La psicomotricidad como concepto y teoría nace a principios del siglo XX fruto del trabajo y las investigaciones de distintos autores. Al principio, la psicomotricidad como disciplina se limita al tratamiento de aquellos niños y adolescentes que presentaban alguna deficiencia física o psíquica, pero actualmente, se considera una metodología multidisciplinar cuya finalidad fundamental es el desarrollo armónico del niño.

Podemos definir que la psicomotricidad está basada en la relación psicosomática cuerpo-mente que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas. (Perez R. C., 2004, pág. 88)

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje. (Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, 2008, pág. 28)

Etimología de la Psicomotricidad.

“La palabra psicomotor apareció por primera vez en la literatura en el año 1872, cuando el neurólogo Landois 1979, designa con este término un área cortical cuya estimulación eléctrica genera un movimiento de una parte del cuerpo”. (Vigallero, 1979, pág. 33).

El término de psicomotricidad está formado por el prefijo “*psico*”, que significa mente, y “*motricidad*”, que deriva de la palabra motor, que significa movimiento. Por lo tanto, podríamos decir que la psicomotricidad hace referencia a la existencia de una relación directa entre la mente y el movimiento. (Perez R. C., 2004, pág. 88)

Importancia y beneficios de la Psicomotricidad.

En los primeros años de vida de todo ser humano es de vital importancia la Psicomotricidad, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social, favoreciendo la relación con su entorno, estableciendo necesidades, intereses y diferencias individuales, de los niños y niñas.

A nivel motor posibilita al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo, mejorar la memoria, atención, concentración y creatividad del niño.

A nivel social y afectivo, proporciona seguridad conocen y confrontan sus miedos y les permite relacionarse con los demás.

La psicomotricidad es fundamental, puesto que pretende desarrollar las capacidades del individuo (la inteligencia, la comunicación, la afectividad, los aprendizajes) a través del movimiento, tanto en sujetos normales como en personas que sufren perturbaciones motrices.

Definiciones básicas.

Motricidad.- Es el conjunto de funciones que aseguran los movimientos autogenerados de un organismo; El término **motricidad** se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras. (Ojeda del Valle, 2012, pág. 53)

Movimiento.- Cambio de posición o de plaza imprimido a un cuerpo o a una de sus partes; Desplazamiento de piezas huesosas a continuación de la movilización de una articulación por contracción muscular; Tiene características cinéticas (fuerza) y cinemáticas (velocidad, aceleración, dirección, amplitud. (Rigal R. , 2006, pág. 16)

Acción motriz.- Serie de operaciones o de acciones coordinadas de un movimiento voluntario y solicitando la participación total de la persona (aspecto físico, cognitivo y

afectivo) en una tarea dada, para alcanzar un objetivo. Incluye distintos movimientos que superan su simple suma. (Rigal R. , 2006, pág. 16)

Coordinación motriz.- “Ajustamiento espacio-temporal de las contracciones musculares para generar una acción adaptada a la meta perseguida” (Rigal R. , 2006, pág. 18)

Neuromotricidad.- Análisis de los aspectos neurológicos del movimiento. Refiere al control motor. ¿Cuáles son las relaciones entre los centros nerviosos y los músculos? Programación, control y adquisición de modelos de movimientos. Factores que los influyen (maduración) y trastornos neuromotores (hemiplejía). ¿Cómo controlamos nuestros movimientos? (Rigal R. , 2006, pág. 19)

Psicomotricidad.- Estudio de las interacciones entre las funciones psíquicas y las funciones motrices: normales (¿cómo las acciones motrices favorecen el desarrollo y la adquisición de los conceptos: las funciones cognitivas, abstractas, provienen de la acción motriz, concreta); anormales (trastornos psicósomáticos: tono muscular, enuresis, asma) sin daño lesional de las vías nerviosas ¿Qué es lo que pone un ser en movimiento? ¿Por qué actuamos? (Rigal R. , 2006, pág. 21)

Educación psicomotriz.- Aproximación pedagógica aspirando a la integración de las funciones motrices y mentales combinando el desarrollo del sistema nervioso y las acciones educativas. (Rigal R. , 2006, pág. 21)

Reeducación psicomotriz.- “Reeducación solicitando el cuerpo en acción en personas teniendo dificultades para actuar, expresarse o comunicar”. (Rigal R. , 2006, pág. 21)

Terapia psicomotriz.- “Tratamiento de los trastornos de comportamiento por la medición del cuerpo a la vista de restablecer relaciones apropiadas de la persona, no sintiéndose bien en sí mismo, con sus medios interno, físico y social”. (Rigal R. , 2006, pág. 24)

Educación física.- Parte de la educación y dominio de estudio intentando en particular, por la práctica de actividades físicas a lo largo de la vida, el mejoramiento: de las funciones bio-motrices de la persona (cualidades orgánicas cardio-vasculares y musculares, de su

salud y de su bien estar físico); de la coordinación motriz (esquema corporal); del desarrollo bio-psico-social de la persona. . (Rigal R. , 2006, pág. 24)

Educación motriz.- Parte de la educación tendiendo, en particular, por la educación de acciones motrices y manipuladoras, el mejoramiento: de los conocimientos y la facilitación de los aprendizajes escolares utilizando lo vivido motor del niño (interacción entre las acciones motrices y las percepciones que generan, perceptivo-motricidad), en particular para los conceptos de espacio, de tiempo, de energía y de contrastes y la formación del esquema corporal; de la motricidad fina y de la caligrafía. (Rigal R. , 2006, pág. 24)

Aprendizaje motor.- “Estudio de los factores internos y externos que influyen la adquisición de movimientos coordinados (atención, memoria, organización de las repeticiones, tiempo de reacción, transferencia”, etc. (Rigal R. , 2006, pág. 25)

Los componentes de la psicomotricidad.

La determinación del perfil psicomotor va a permitir, pasar de la observación de lo motor a la caracterización de lo psicológico, apreciando la calidad del movimiento, reflejo del carácter. Es así que serán revelados los inestables, los impulsivos, los paranoicos, los delincuentes, los emotivos, los obsesos y los apáticos. Los trastornos motores atestiguan de la ausencia de control del pensamiento sobre el acto irreflexivo, es decir la primacía de los reflejos y automatismos, inducidos por la emoción, sobre el acto voluntario. Para corregir el equilibrio, los automatismos y la coordinación motriz, se necesitará de empezar por actuar sobre el tono muscular, testigo externo de las dificultades internas. (Machacon L & Puello, 2013, pág. 42)

Esquema Corporal. Es el reconocimiento y conocimiento del propio cuerpo y el esquema mental que cada individuo representa de este. El desarrollo del Esquema Corporal proporciona el reconocimiento de las partes del cuerpo, la funcionalidad, las interacciones que tienen entre las estructuras. El cuerpo es el medio de expresión. Desde aquí se trabajan conceptos o nociones arriba, abajo, adelante, atrás, adentro – afuera, las cuales deben tener directa injerencia en el propio cuerpo. (Machacon L & Puello, 2013, pág. 45)

Lateralidad. Es el conocimiento de los lados del cuerpo (derecho, izquierdo). Tiene estrecha conexión con la Dominancia, la cual se da a nivel cerebral. Esta referida a que se tienen pares e individualidades, pero que todo debe ser desarrollado motrizmente, en igual de condiciones. A partir del trabajo de este elemento el niño o niña identificará las nociones de derecha – izquierda, iniciando por el reconocimiento en su propio cuerpo. La lateralidad contribuye con el proceso lecto-escritor. (Machacon L & Puello, 2013, pág. 45)

Equilibrio. Es la capacidad que posee el ser humano para mantener el cuerpo en una posición o adoptar diferentes posiciones. También se puede definir como esa capacidad de conservar o mantener estabilidad corporal en la ejecución de ciertas tareas motrices. (Machacon L & Puello, 2013, pág. 45)

Coordinación.

Es la capacidad del Ser Humano de combinar en una estructura única varias acciones de manera fluida, armónica, eficiente y eficaz. (Machacon L & Puello, 2013, pág. 45)

Espacio – Tiempo Es la capacidad de ubicar las partes del cuerpo en relación con los objetos y los objetos en relación al cuerpo, en un espacio y un tiempo. Además es el manejo segmentario de las partes del cuerpo. Es la conciencia del movimiento por unos espacios de tiempo. (Machacon L & Puello, 2013, pág. 46)

Ritmo. Es el manejo del pulso y el acento que se hace en la ejecución de las actividades motrices. Es la capacidad que tiene el organismo de alterar fluidamente las tensiones y distensiones de los músculos por la capacidad de la conciencia. (Machacon L & Puello, 2013, pág. 46)



Fotografía N° 1

Tema: Psicomotricidad gruesa

Fuente: Consulta Bibliográfica

Psicomotricidad gruesa.

La psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzos y fortalecen cada parte del cuerpo. Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños

fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad.

Con el paso del tiempo y por medio de diferentes ejercicios los niños pueden mezclar el movimiento de su cuerpo con las emociones, pensamientos y sentimientos. Para que puedan expresar por medio de cada parte de su cuerpo y conozcan lo que pueden hacer al tener control del mismo, tanto en la parte física como emocional. (Arguello, 2010, págs. 28,29)

Por medio de la psicomotricidad gruesa se realizan movimientos amplios, para cambiar de posición el cuerpo y trabajar el equilibrio, que es el que permite que se puedan realizar diferentes actividades y aun caminar de una forma apropiada sin caerse. Es importante realizar ejercicios de motricidad gruesa con los bebés, sobre todo cuando estos están en el proceso de iniciar a caminar, ya que se les facilita más los movimientos amplios que de precisión. (Arguello, 2010, págs. 28,29)

Además de trabajar los movimientos del cuerpo, por medio de ejercicios de psicomotricidad gruesa, también se ayuda a que los niños puedan expresarse de forma apropiada a partir de gestos. Después de los 6 meses los bebés empiezan a realizar movimientos más fuertes, los cuales pueden ser guiados para que los músculos se fortalezcan y con el paso del tiempo se pueda caminar y correr con mayor facilidad. (Arguello, 2010, págs. 28,29)

Beneficios de trabajar la psicomotricidad gruesa

Los ejercicios para fortalecer la psicomotricidad gruesa no deben ser un sacrificio, ya que estos se pueden realizar por medio de divertidos juegos que permiten que los niños fortalezcan los músculos, el equilibrio y mezclen cada uno de estos aspectos con la parte cognitiva. Existen actividades especiales para los niños de diferentes edades, tanto para los que caminan como para los que gatean.

Por medio de los ejercicios para fortalecer la motricidad gruesa, se pueden prevenir diferentes patologías y trabajar cada uno de los músculos para que se pueda tener control sobre los mismos y realizar deportes que requieren de esfuerzo como es el ciclismo y otros que requieren de equilibrio como los malabares. (Arguello, 2010, pág. 33).

Ejercicios para trabajar la psicomotricidad gruesa

En las primeras etapas se puede caminar con la ayuda de una persona adulta para ir fortaleciendo los músculos y adquiriendo el suficiente equilibrio para caminar por sí mismo.

Otro ejercicio para trabajar la psicomotricidad gruesa consiste en realizar una carrera de obstáculos que cuente con límites y en la cual los niños tengan tanto que caminar como gatear.

Saltar laso es otro ejercicio que ayuda a que los niños fortalezcan sus músculos y tengan control de su cuerpo.

Una actividad que trabaja la psicomotricidad y al manera de los gestos, es el juego del espejo, en donde una persona se para frente al niño y este debe imitar cada uno de los movimientos y gestos que se realicen. (Arguello, 2010, pág. 34)



Fotografía N° 2

Tema: Psicomotricidad Fina

Psicomotricidad fina.

La psicomotricidad fina es la coordinación de movimientos de distintas partes del cuerpo con precisión. Precisa un elevado nivel de coordinación por parte de los bebés, ya que los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, no tienen amplitud sino que son movimientos de precisión. (Molina Prieto, 2009, pág. 12)

Los niños van adquiriendo las habilidades de la psicomotricidad fina por sí mismos a medida que van creciendo y ganando en madurez, pero también se les puede ayudar para que avancen en su aprendizaje trabajando con diversas actividades, que continúen con metas más complejas y delimitadas.

Las habilidades de la psicomotricidad fina se van desarrollando progresivamente. A partir de los 2 a 4 meses, comienza la coordinación de manos y ojos. A los 5 meses, aproximadamente, comienza lo que se conoce como "los cimientos de la motricidad", que es cuando el niño toma objetos con sus manos. Así, siguiendo esta línea de aprendizaje, progresivamente el niño va empezando a coordinar hasta llegar a la edad escolar. Sin embargo, algunos autores consideran que la psicomotricidad fina se inicia hacia el año y medio de edad, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar con lápices un papel o comienza a colocar bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero. (Molina Prieto, 2009, pág. 12)

Actividades que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad fina.

Dibujar, pintar, colorear, recortar, modelar o moldear masa, enhebrar, resolver laberintos o completar la figura siguiendo los puntos son algunas de las actividades que ayudarán a los niños a desarrollar su psicomotricidad fina. El desarrollo de estas actividades resulta motivador para el niño. La motricidad fina está muy ligada al desarrollo de la inteligencia y para conseguir motivación, no hay que olvidar incentivar sus logros con aplausos y alegría. (Molina Prieto, 2009, pág. 15)

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son:

Coordinación viso-manual

Motricidad facial

Motricidad fonética

Motricidad gestual

Capacidades psicomotrices. (Molina Prieto, 2009, pág. 15) Son el conjunto de capacidades directamente derivadas y dependientes del funcionamiento del sistema nervioso central. Para ubicar este tipo de capacidades nos vamos a remitir de nuevo a la clasificación en la que estos mismos autores agrupan las diferentes cualidades físicas en:

Capacidades perceptivo-motrices: (Molina Prieto, 2009, págs. 15,16) Denominadas también capacidades perceptivas, psicomotrices. Según estos autores, las capacidades perceptivo-motrices básicas son:

La corporalidad o esquema corporal

La espacialidad

La temporalidad

De la combinación de estas denominadas básicas van a surgir otras intermedias como:

La lateralidad

El ritmo

La estructuración espacio-temporal

El equilibrio

La coordinación

Capacidades físico-motrices: La resistencia, la fuerza, la velocidad y la flexibilidad o amplitud de movimiento.

Capacidades socio-motrices: De la combinación de estas capacidades socio-motrices surgen otras como el juego colectivo y la creación.

Capacidades senso-motrices: Dentro de estas capacidades se incluyen las sensaciones extero-receptivas, propioceptivas e interoceptivas.

Valoración del desarrollo psicomotor del niño y la niña.

En lo que concierne a los aprendizajes escolares, una parte relativamente importante de la población infantil presenta dificultades de adquisición, ya se trate de escritura o de la lectura o de las matemáticas. El tutor/a, muy a menudo envía a estos niños a personas especializadas en las alteraciones del aprendizaje, cuando son importantes.

Es cierto que las diversas responsabilidades de la tutoría de la clase no le permiten disponer del tiempo necesario para hacer pasar una batería completa de test a todos los niños y niñas. Esto tiene como consecuencia que las dificultades menores se transforman rápidamente en alteraciones de aprendizaje, si las medidas de reeducación no son emprendidas tempranamente. (Molina Prieto, 2009, pág. 23)

La evaluación del desarrollo psicomotor del niño permite dos cosas:

El despiste precoz de los niños que podría presentar alteraciones.

El conocimiento preciso del retraso o las alteraciones que se manifiesten en uno o varios niños.

A partir de estos resultados de las observaciones, es posible plantear diferentes planos de reeducación, que se apoyan sobre el postulado de que existe una relación entre la psicomotricidad y los aprendizajes escolares. (Molina Prieto, 2009, pág. 23)

Tipos de valoraciones o medios de evaluaciones del desarrollo psicomotor.

“Se usan corrientemente varios términos para designar los tipos de valoraciones o medios de evaluación, sería útil definirlos antes de continuar”. (Molina Prieto, 2009, pág. 10)

Test de evaluación de la psicomotricidad.

Es una prueba determinada que permite la medida en un individuo, de una característica precisa, comparándola a los resultados obtenidos por otras personas (ejemplo, test de

fuerza etc.). El test debe presentar cualidades específicas que serán precisadas más lejos. (Molina Prieto, 2009, pág. 10)

La prueba. De forma general, la prueba designa un conjunto de actividades características de una edad dada. Se admite su pertenencia a una edad determinada cuando es superada por el 75% de los niños normales de esta edad. Permite determinar el avance o el retraso psicomotriz de un niño/a según triunfe o fracase en la prueba situada antes o después de su edad cronológica. A partir de una cierta edad la prueba no es más que discriminativa entre los sujetos. (Molina Prieto, 2009, pág. 10)

El balance. Comprende un conjunto de pruebas utilizadas para determinar el desarrollo máximo alcanzado en todo un conjunto de habilidades, incluyendo la coordinación motriz, motricidad fina, equilibrio estático y dinámico, lateralidad, orientación derecha-izquierda, disociación, esquema corporal, espacio, tiempo, tono muscular. (Molina Prieto, 2009, pág. 10)

A partir de los resultados de un balance, se puede determinar un nivel de edad alcanzado por el niño/a o el funcionamiento de su equipo neurológico, según las dificultades encontradas. (Molina Prieto, 2009, pág. 11)

La batería. La batería designa un conjunto de test o pruebas complementarias utilizadas con vistas a evaluar varios aspectos o la totalidad de la personalidad de un sujeto. (Molina Prieto, 2009, pág. 11)

La escala de desarrollo. Una escala de desarrollo comprende un conjunto de pruebas muy diversas y de dificultad graduada conduciendo a la exploración minuciosa de diferentes sectores del desarrollo. La aplicación a un sujeto permite evaluar su nivel de desarrollo motor, teniendo en cuenta los éxitos y sus fracasos, y refiriendo las normas establecidas por el autor de la escala. Estas escalas reposan sobre el postulado de que el desarrollo se produce en el mismo orden para todos los niños. (Molina Prieto, 2009, pág. 11)

El perfil. El perfil consiste en una reproducción gráfica de resultados obtenidos en varios test analíticos de eficiencia encargados de evaluar dimensiones bien determinadas de la

eficiencia motriz de un sujeto. Esta representación gráfica de los resultados permite una comparación simple y rápida de diferentes aspectos de la eficiencia motriz general y una puesta en evidencia inmediata de los puntos fuertes y de los puntos débiles del sujeto. (Molina Prieto, 2009, pág. 12)

Test y batería de test, permiten determinar la eficiencia de un sujeto en una o varias tareas; pruebas, y escalas de desarrollo sitúan al sujeto en una o varias actividades con relación al conjunto de la población normal de esa edad. Los primeros dan una performance absoluta, las otras una performance relativa. (Molina Prieto, 2009, pág. 12)

Medios de evaluación utilizados en psicomotricidad.

La mayor parte de los test o baterías enumeradas a continuación, han sido recogidos en función de su facilidad de utilización y de su relación con los aprendizajes escolares. Pueden proporcionar suficientes informaciones para establecer un plan de reeducación realizable en clase, que evite una agravación de las alteraciones. (Molina Prieto, 2009, pág. 12)

Orientación derecha-izquierda.

Los resultados de varias investigaciones han permitido concluir que existe una relación entre las dificultades de aprendizaje en lectura y de las alteraciones en la orientación derecha-izquierda, que es la posibilidad de distinguir la derecha de la izquierda, y constituye pues un hecho cognitivo que debe disociarse o diferenciarse de la lateralidad que designa la predominancia de uno de los dos lados simétricos del cuerpo. (Molina Prieto, 2009, pág. 13)

Test de orientación derecha-izquierda de PIAGET-HEAD.

Este test, puesto a punto por GALIFRET-GRANJON a partir de los trabajos de PIAGET y los de HEAD, permite evaluar el conocimiento que tiene el niño/a de nociones derecha-izquierda sobre él mismo y sobre otro y en el ámbito de los objetos.

Lateralidad. Los test de lateralidad permiten determinar en cada parte simétrica del cuerpo, en lo que concierne a la preferencia manual, existen otros cuestionarios más

completos. Estos test se apoyan sobre la utilización preferencial de una mano en actividades que resulta lo menos posible influenciadas por el aprendizaje.

A partir de los resultados obtenidos se puede clasificar a las personas en diestros, zurdos o ambidiestros. La extensión de estos test a las partes simétricas del cuerpo (ojos, oídos, pies) permite determinar si un sujeto tiene la lateralidad homogénea (muy raro) o cruzada. Aunque se haya afirmado muchas veces que existe una relación entre una mala lateralización y las dificultades de rendimiento en el ámbito de aprendizaje escolar, pocas investigaciones continuadas apoyan estas informaciones.

Esquema Corporal. La dificultad de definir claramente lo que se incluye en esta noción de esquema corporal, hace su medida difícil. Para estudiar de forma precisa su nivel de maduración en el niño/a, es necesario poder precisar:

El conocimiento topológico de las diferentes partes del cuerpo y del operador.

La posibilidad de tomar posturas, de efectuar movimientos correspondientes a modelos u órdenes.

La precisión con la cual el niño/a evalúa las dimensiones de su cuerpo.

El conocimiento de la derecha y la izquierda sobre sí y el medio.

Los test utilizados se reagrupan en técnicas proyectivas, respuestas verbales y medidas objetivas.

Orientación temporal. Los test de que disponemos a nivel escolar nos permiten apreciar algunos de los componentes de la orientación temporal.

Pruebas de ritmo. Estas pruebas evalúan uno de los aspectos de la estructuración temporal dirigiéndose a los niños/as que pueden presentar dificultades de la lectura (dislexias). Existe una relación entre los resultados de estas pruebas de ritmo y las dificultades experimentadas por los alumnos/as disléxicos.

Tiempo espontáneo, reproducción de estructuras rítmicas, de comprensión simbólica de las estructuras rítmicas y de su reproducción, componen fundamentalmente esta batería de estudio del ritmo. Entre las estructuras que el sujeto debe reproducir, pocas de entre ellas miden, según nuestra opinión el ritmo, si se entiende por éste la repetición, de forma regular, de estructuras idénticas.

EL JUEGO.

Concepto del juego. El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. (García, 2009, pág. 26)

El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa. (Velázquez & Josué, 2009, pág. 36)

Etimología y Significado del Juego.

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es una forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o haciendo cualquier otra cosa. (García & Llull, 2004, pág. 42)

El deporte es una entidad multifuncional que concierne a diversos aspectos de la vida humana y social, que ha sido analizado desde puntos de vista muy diversos, que siempre han pertenecido al ámbito de la cultura, aunque no haya sido entendido así, y que últimamente empieza a participar también del ámbito científico, como una variante significativa de los objetivos generales de la ciencia. (José Hernández, 2005, pág. 17)

El ser humano practica actividades a lo largo de su vida, denominadas lúdicas, que le sirven de distracción, relajación, recreación, educación, o entretenimiento de otras actividades, consideradas en un principio más serias, como por ejemplo el trabajo. Pero cuando se estudia el juego en el mundo infantil, observamos tanta seriedad como en el trabajo más responsable del adulto. Eso sí, ofrece contrastes: seriedad y alegría, divertimento y responsabilidad acompañada de alegría, gozo, pasión o amor. (José Hernández, 2005, pág. 17)

La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito, por ejemplo solemos expresar frases como: juega limpio, abrir el juego, jugarse la vida, es un juego de niños, jugar con la salud, etc. Sin embargo tratar de definir de la palabra juego es una tarea mucho más compleja, porque bajo esa denominación englobamos una enorme variedad de conductas que, examinadas al detalle presentan nobles diferencias entre sí por ende presentó varias definiciones:

Según (Coromias, 1984, pág. 36) el vocablo castellano “juego” procede etimológicamente del latín *iocus -i* (broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo, diversión); *ioci*, juegos, diversiones, pasatiempo

Según el (Diccionario de la Real Academia de Lengua Española, 2001, pág. 56): “Juego” significa (*iocus*), acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cuál se gana o se pierde. Acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa. “Jugar” (*iocari*), hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, travesear, retozar, tomar parte en un juego.

El juego forma parte del comportamiento humano en diferentes rasgos culturales, al jugar desarrollamos capacidades, destrezas, estimulamos la alegría, la autoestima y el crecimiento personal a través de nuevos valores; y, una nueva forma de vida.

Importancia del juego. El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil.

Las habilidades físicas. Se sub dividen en: *Habilidades motoras gruesas*.- Se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar,

arrojar, agarrar y equilibrarse. *Habilidades motoras finas.*- Se desarrolla el uso de las manos y dedos a través de la manipulación de los objetos del juego.

Las **habilidades mentales.**- se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa – efecto. A su vez los niños aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores. y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos.

Las **habilidades sociales** también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir.

El juego también contribuye al desarrollo de las **habilidades emocionales** por medio del placer que los niños experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego.

El juego estimula la **creatividad y la imaginación** cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo. (Sprinckmoller, págs. <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-articulo11.htm>)

Características del Juego.

El Juego Libre. Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo. (Garcia & Llull, 2004, pág. 46)

El juego produce placer. El carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de

deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño. (Garcia & Llull, 2004, pág. 47)

El juego en el marco de la educación escolar. “El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva”. (Juan, 2003, pág. 288)

Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.

Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.

Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.

Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.

Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.

Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.

Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas

Tiempo para continuar lo que iniciaron.

Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.

Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.

Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

Tipos de juego.

El juego en el pre-escolar. En esta etapa aparece la conducta animista donde el niño le da vida a objetos inanimados. Se choca con una piedra y dice “piedra boba”, porque se chocó con ella, cree que la piedra es una persona; dentro de su animismo le va dando vida a muchas cosas en su imaginación, esos idearios se van enriqueciendo de manera significativa, como se verá posteriormente con el amigo imaginario. (García, 2009, pág. 31).

Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar. Quienes trabajan en instituciones preescolares saben que esta es una etapa bellísima en la vida de los niños, cuando están sintonizados con la vida y ejerciendo su capacidad de asombro con todo lo que encuentran a su alrededor. (Bastidas, Posada, & Ramírez, 2006, págs. 25,.77).

El juego escolar. Juegos colectivos: la aceptación de reglas como pautas sociales es determinante, ya el joven no se puede llevar el balón en la mitad del partido porque es de él, ya sabe que el portero es portero, que el defensa es defensa, y que, si le hace una falta al otro, tiene problemas y si comete penalti, etc., ese es el mejor ejemplo de lo que son los aprestamientos sociales posteriores, en los que se tiene que cumplir la ley, hay límites, el otro cuenta y, al igual que mis derechos, están también mis deberes y, en ese sentido, la aceptación de reglas es un modelo social necesario y posible. (Bastidas, Posada, & Ramírez, 2006, págs. 25,.77).

Actividades deportivas: Están asociadas con la práctica directa de deportes que va realizando el niño en la interacción con los demás, en las que hay aceptación y acatamiento de reglas. (Bastidas, Posada, & Ramírez, 2006, págs. 25,.77).

El juego en el adolescente Aparece mayor dedicación a los deportes: se ha dicho, y con



Fotografía N° 3

Tema: Juego

Fuente: Consulta Bibliográfica

razón, que el deporte no es más que la proyección del juego en la adultez, y realmente es así, se presentan además los paseos, la música, la guitarra, la televisión. Todo dentro de una dimensión lúdica determinante para un buen desarrollo, que le va a permitir al adolescente (y de qué modo) manejar una gran cantidad de situaciones propias de su misma dinámica adolescente, le va a servir mucho para poder tomar distancia de sus padres,

autoafirmarse como persona individual y, de esta forma, llegar a la madurez que todos deseamos como proceso final de la crianza, donde la autodeterminación como ejercicio de su autonomía haga de él una persona independiente, pero, como dicen las mamás, “ante todo una buena persona”.(Bastidas, Posada, & Ramírez, 2006, págs. 25,,.77)

Clasificación del juego.

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores. A éstos les han de servir de guía en el desarrollo de sus funciones pero en ningún caso se deben utilizar para encorsetar a los sujetos y exigir que su actividad lúdica se adecue a lo prefijado según la clasificación con la que en ese momento se les esté comparando. Los educadores tienen que observar al niño cuando juega, ya sea de forma libre y espontánea o de forma dirigida; al compararla con la clasificación elegida como norma tipo, podrá revelar su etapa de desarrollo y su inclinación personal. (Bastidas, Posada, & Ramírez, 2006, págs. 25,,.77)

Según. (Martínez, 2011). A través del juego el niño muestra su momento evolutivo sin sentirse estudiado y de una forma completamente espontánea y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo.

Juegos Psicomotores. El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se

exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos. Se pueden encontrar (Martínez, 2011, pág. web)

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

Juegos Cognitivos. Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.

El juego exploratorio o de descubrimiento.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

Juegos Sociales. La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño. (Martínez, 2011, pág. web)

Juegos afectivos – emocionales. Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo. (Martínez, 2011, pág. web)

Juegos Tradicionales. Son aquellos que se transmiten de generación en generación. Proviene de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas

independientemente del territorio en que se lleven a cabo. Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica. Por ejemplo la lucha canaria, deporte típico de las Islas homónimas. (Martínez, 2011, pág. web)

Juegos Populares. Suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es la escondida. (Martínez, 2011, pág. web)

Juegos de Mesa. Esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. (Martínez, 2011, pág. web)

Otras Clasificaciones:

Los juegos también pueden ser clasificados en función de:

La libertad de elección del juego.

El número de individuos necesarios para su realización.

Por el lugar donde se juega.

Por el material que se utiliza.

Por la dimensión social. (Martínez, 2011, pág. web)

Aspectos que mejoran el juego

Desarrollo psicomotor:

Coordinación motriz, equilibrio, fuerza, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación sensorial, coordinación visomotora, capacidad de imitación.

Desarrollo cognitivo:

Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, el pensamiento científico y matemático, desarrolla el rendimiento, la comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto.

Desarrollo social:

Juegos simbólicos, procesos de comunicación y cooperación con los demás, conocimiento del mundo del adulto, preparación para la vida laboral, estimulación del desarrollo moral, juegos cooperativos, favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas prosociales, disminuye las conductas agresivas y pasivas, facilita la aceptación interracial.

Desarrollo emocional:

Desarrolla la subjetividad del joven, produce satisfacción emocional, controla la ansiedad, controla la expresión simbólica de la agresividad, facilita la resolución de conflictos y facilita los patrones de identificación sexual.

DISCAPACIDAD.

La discapacidad es definida por la Organización Mundial de la Salud como "toda aquella restricción o ausencia -debida a una deficiencia- de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del marco que se considera normal para un ser humano"

La discapacidad pueden subdividirse en cuatro modalidades diferentes: física, psíquica, sensorial e intelectual. Dentro de estos tipos las discapacidades se pueden manifestar en diferentes grados, y a su vez, se pueden coincidir varios trastornos en una misma persona. Por otro lado existen enfermedades que producen discapacidades y que, en muchas ocasiones, no están tipificadas como tal. (Organización Mundial de la Salud, 2010, pág. 21)

Tipos de discapacidad.

Discapacidad física. La discapacidad física se puede definir como una desventaja, resultante de una imposibilidad que limita o impide el desempeño motor de la persona afectada. Esto significa que las partes afectadas son los brazos y/o las piernas. (Miguel, 2003, pág. 14)

Las causas de la discapacidad física muchas veces están relacionadas a problemas durante la gestación, a la condición de prematuro del bebé o a dificultades en el momento del nacimiento. También pueden ser causadas por lesión medular en consecuencia de accidentes (zambullido o accidentes de tráfico, por ejemplo) o problemas del organismo (derrame, por ejemplo). (Miguel, 2003, pág. 14)

Discapacidad sensorial. La discapacidad sensorial corresponde a las personas con deficiencias visuales, a la gente con sordera y a quienes presentan problemas en la comunicación y el lenguaje. Producen problemas de comunicación del persona con su entorno lo que lleva a una desconexión del medio y poca participación en eventos sociales. También son importantes factores de riesgo para producir o agravar cuadros de Un diagnóstico y tratamiento precoz es esencial para evitar estas frecuentes complicaciones. (Miguel, 2003, pág. 14)

La deficiencia auditiva puede ser adquirida cuando existe una predisposición genética (por ejemplo, la otosclerosis), cuando ocurre meningitis, ingestión de medicinas ototóxicas (que ocasionan daños a los nervios relacionados a la audición), exposición a sonidos impactantes o virosis. Otra causa de deficiencia congénita es la contaminación de la gestante a través de ciertas enfermedades. (Miguel, 2003, pág. 14)

Discapacidad psíquica Se considera que una persona tiene discapacidad psíquica cuando presenta “trastornos en el comportamiento adaptativo, previsiblemente permanentes”.

La discapacidad psíquica puede ser provocada por diversos trastornos mentales, como la depresión mayor, la esquizofrenia, el trastorno bipolar; los trastornos de pánico, el trastorno esquizomorfo y el síndrome orgánico.^[4] También se produce por autismo o síndrome de Asperger. (Miguel, 2003, págs. 16,17)

Discapacidad social. La persona no logra adaptarse al medio social en el que vive. La falta de independencia o autonomía en la niñez, por sobreprotección, anulan la actitud de confianza y beneplácito que produce la interrelación. Quedando bloqueada la persona y con sentimientos de desconfianza y una angustia creciente que hace escapar del lugar o tener una postura de perfil extremadamente bajo. También las emociones fuertes en la niñez (promiscuidad, golpes entre mayores, situaciones de escándalo) pueden derivar en esta afección que no deja disfrutar de la relación con los demás.

Discapacidad Intelectual o Mental. En la actualidad el concepto más empleado es el que propone la AAMR (American Association on Mental Retardation) en su edición de 1992 “El retraso mental se refiere a limitaciones sustanciales en el funcionamiento intelectual. Se caracteriza por un funcionamiento intelectual inferior a la media, que coexiste junto a limitaciones en dos o más de las siguientes áreas de habilidades de adaptación: comunicación, cuidado propio, vida en el hogar, habilidades sociales, uso de la comunidad, autodirección, salud y seguridad, contenidos escolares funcionales, ocio y trabajo. El retraso mental se ha de manifestar antes de los 18 años de edad”

Discapacidad intelectual, también conocida como retraso mental, es un término utilizado cuando una persona no tiene la capacidad de aprender a niveles esperados y funcionar normalmente en la vida cotidiana. En los niños, los niveles de discapacidad intelectual varían ampliamente, desde problemas muy leves hasta problemas muy graves.

Los niños con discapacidad intelectual puede que tengan dificultad para comunicar a otros lo que quieren o necesitan, así como para valerse por sí mismos. (Schalock, 2007, pág. 224)

La discapacidad intelectual podría hacer que el niño aprenda y se desarrolle de una forma más lenta que otros niños de la misma edad. Estos niños podrían necesitar más tiempo para aprender a hablar, caminar, vestirse o comer sin ayuda y también podrían tener problemas de aprendizaje en la escuela. (Schalock, 2007, pág. 224)

La discapacidad intelectual puede ser la consecuencia de un problema que comienza antes de que el niño nazca hasta que llegue a los 18 años de edad. La causa puede ser una lesión,

enfermedad o un problema en el cerebro. En muchos niños no se conoce la causa de la discapacidad intelectual. Algunas de las causas más frecuentes de la discapacidad intelectual, como el síndrome de Down, el síndrome alcohólico fetal, el síndrome X frágil, afecciones genéticas, defectos congénitos e infecciones, ocurren antes del nacimiento. Otras causas ocurren durante el parto o poco después del nacimiento. En otros casos, las causas de la discapacidad intelectual no se presentan sino hasta cuando el niño es mayor, tales como lesiones graves de la cabeza, accidentes cerebro-vasculares o ciertas infecciones. (Schalock, 2007, pág. 224)

Signos de la discapacidad intelectual. Por lo general, mientras más grave sea el grado de discapacidad intelectual, más temprano se identificarán los síntomas. Sin embargo, podría ser difícil indicar la manera como la discapacidad intelectual afectará a los niños más tarde en la vida. Hay muchos síntomas de discapacidad intelectual. Por ejemplo, los niños con discapacidad intelectual puede que:

Se sienten, gateen o caminen más tarde que otros niños.

Aprendan a hablar más tarde o tener problemas para hablar.

Tengan dificultad para recordar cosas.

Tengan problemas para entender las reglas sociales.

Tengan dificultad para ver las consecuencias de sus acciones.

Tengan dificultad para resolver problemas. (Schalock, 2007, pág. 224)

Características cognitivas.

Características cognitivas de los jóvenes con discapacidad intelectual.

Personalidad:

Escasa iniciativa, menor capacidad de inhibición, persistencia de conductas, menor capacidad de respuesta, muestra afectiva por sus cuidadores.

Sugerencias de intervención:

Adaptación del programa educativo a la personalidad del joven, favorecer su participación en juegos y actividades de grupo, estimular el autocontrol.

Motricidad:

Mala motricidad, lentitud en las reacciones motoras, mala coordinación, hipotonía muscular.

Sugerencias de intervención:

Ejercicio físico regular, estudiar las características físicas y de salud de la persona junto al riesgo que pueda conllevar realizar determinadas actividades físicas.

Atención:

Dificultades para mantener la atención durante periodos largos de tiempo, facilidad de distracción frente a estímulos nuevos, se les hace precisa una fuerte motivación para mantener su interés, tienen dificultad para auto inhibirse o retener su respuesta.

Sugerencias de intervención:

Programar ejercicios para aumentar la capacidad de atención, mirarlos a la cara cuando se les habla, eliminar los estímulos que puedan distraer a la persona mientras trabaja, no se puede confundir la falta de atención con la demora de respuesta.

Percepción:

Mejor percepción y retención visual que auditiva, el umbral de respuesta frente a estímulos es elevado.

Sugerencias de intervención:

Presentar la estimulación de manera multisensorial, el aprendizaje mediante la observación, la practica conducta y las actividades con objetos e imágenes son muy adecuadas.

Inteligencia:

Nivel intelectual con deficiencia ligera o moderada, en general, CI por debajo de la media, mayor resultado en pruebas manipulativas que verbales.

Sugerencias de intervención:

Es necesario hablarles más despacio y si no entienden las órdenes, repetirlas con palabras más sencillas y adaptar nuestro vocabulario.

Memoria:

Memoria procedimental y operativa bien desarrollada, mejor memoria visual que auditiva, les cuesta seguir más de tres instrucciones secuenciales, dificultad para

almacenar brevemente la información (memoria a corto plazo), en general buena memoria en cuestiones contextuales o de relevancia personal.

Sugerencias de intervención:

Es esencial realizar ejercicios para entrenar la memoria, necesitan que se les proporcionen estrategias de trabajo, es recomendable que practiquen tareas cotidianas en casa y en la escuela.

Lenguaje:

El nivel lingüístico va por detrás de su capacidad social y de su inteligencia, mayor resultado en pruebas manipulativas que verbales, problemas en el lenguaje expresivo, desajuste entre los niveles comprensivo y expresivo, dificultad de abstracción, dificultad en la adquisición de vocabulario y la estructuración morfosintáctica.

Sugerencias de intervención:

Trabajar el lenguaje individualmente, no realizar en clase exposiciones orales ni explicaciones extensas, a hablar se aprende hablando, hablarlos y escucharlos son las mejores estrategias, la lectura y la escritura favorecen el desarrollo del lenguaje, el ordenador puede ser un buen instrumento para conseguir estos objetivos.

Conducta:

No suelen presentar problemas destacables de conducta, suelen incorporarse con facilidad a los centros de integración social, los programas de modificación de conducta suelen dar buenos resultados.

Sugerencias de intervención:

Lo más importante es la normalización, tratarlos y exigirles lo mismo que a los demás, tanto la sobreprotección como el abandono son actuaciones negativas, la coordinación entre el profesor y la familia es esencial.

Sociabilidad:

En general, su nivel de integración social espontáneo es bajo, normalmente llegan a una buena adaptación social, suelen mostrar dependencia de los adultos.

Sugerencias de intervención:

Participar en todas las actividades sociales del entorno real del niño, aplicar programas de habilidades sociales.

Causas de la discapacidad intelectual.

Los doctores han encontrado muchas causas de la discapacidad intelectual. Las más comunes son:

Condiciones genéticas. A veces la discapacidad intelectual es causada por genes anormales heredados de los padres, errores cuando los genes se combinan, u otras razones. Algunos ejemplos de condiciones genéticas incluyen síndrome de Down y phenylketonuria (PKU). (Alonso V, 2003, págs. 105,122)

Problemas durante el embarazo. La discapacidad intelectual puede resultar cuando el bebé no se desarrolla apropiadamente dentro de su madre. Por ejemplo, puede haber un problema con la manera en la cual se dividen sus células durante su crecimiento. Una mujer que bebe alcohol o que contrae una infección como rubéola durante su embarazo puede también tener un bebé con una discapacidad intelectual. (Alonso V, 2003, págs. 105,122)

Problemas al nacer. Si el bebé tiene problemas durante el parto, como, por ejemplo, si no está recibiendo suficiente oxígeno, podría tener una discapacidad intelectual. (Alonso V, 2003, págs. 105,122)

Problemas de la salud. Algunas enfermedades tales como tos convulsiva, varicela, o meningitis pueden causar una discapacidad intelectual. La discapacidad intelectual puede también ser causada por malnutrición extrema (por no comer bien), no recibir suficiente cuidado médico, o por ser expuesto a venenos como plomo o mercurio.

La discapacidad intelectual no es una enfermedad. No se lo puede contraer de otras personas. La discapacidad intelectual no es un tipo de enfermedad mental, como la depresión. No hay cura para la discapacidad intelectual. Sin embargo, la mayoría de los niños con una discapacidad intelectual pueden aprender a hacer muchas cosas. Sólo les toma más tiempo y esfuerzo que a los otros niños. (Alonso V, 2003, págs. 105,122)

Diagnóstico la Discapacidad Intelectual

La discapacidad intelectual se diagnostica observando dos cosas:

La habilidad del cerebro de la persona para aprender, pensar, resolver problemas, y hacer sentido del mundo (esto se llama *funcionamiento intelectual*);

Si acaso la persona tiene las destrezas que él o ella necesita para vivir independientemente (esto se conoce como *conducta adaptiva o funcionamiento adaptivo*).

El funcionamiento intelectual es generalmente medido por medio de una prueba llamada prueba de coeficiente de inteligencia. La medida promedio es 100. Se cree que las personas que sacan menos de 70 a 75 tienen discapacidad intelectual.

Para medir la conducta adaptiva, los profesionales estudian lo que el niño puede hacer en comparación a otros niños de su edad. Ciertas destrezas son importantes para la conducta adaptiva. Estas son:

Las destrezas de la vida diaria, tales como vestirse, ir al baño, y comer;

Las destrezas para la comunicación, tales como comprender lo que se dice y poder responder;

Destrezas sociales con los compañeros, miembros de la familia, adultos, y otras personas.

Para diagnosticar la discapacidad intelectual, los profesionales estudian las habilidades mentales de la persona (inteligencia) y sus destrezas adaptivas. Ambos son destacados en la definición de la discapacidad intelectual entre las líneas abajo. Esta definición viene del Acta para la Educación de Individuos con Discapacidades (“Individuals with Disabilities Education Act,” o IDEA). (Alonso V, 2003, págs. 105,122)

¿Con Qué Frecuencia Ocurre la Discapacidad Intelectual?

La discapacidad intelectual es el desorden del desarrollo más común.

Se estima que 6.4 millones de personas en los Estados Unidos tienen una discapacidad intelectual.

Más de 580,000 niños de 6 a 21 años tienen algún nivel de discapacidad intelectual y reciben servicios de educación especial en la escuela bajo esta categoría de IDEA.

De hecho, 1 de cada 10 niños que necesita educación especial tiene alguna forma de discapacidad intelectual. (Alonso V, 2003, págs. 105,122)

Signos de la Discapacidad Intelectual

Hay muchos signos de la discapacidad intelectual. Por ejemplo, los niños con discapacidad intelectual pueden:

- Sentarse, gatear, o caminar más tarde que los otros niños;
- Aprender a hablar más tarde, o tener dificultades al hablar;
- Tener dificultades en recordar cosas;
- No comprender cómo pagar por las cosas;
- Tener dificultades en comprender las reglas sociales;
- Tener dificultades en ver las consecuencias de sus acciones;
- Tener dificultades al resolver problemas; y/o
- Tener dificultades al pensar lógicamente.

Cada niño con **discapacidad intelectual** es capaz de aprender, desarrollarse, y crecer. Con ayuda, todos estos niños pueden vivir una vida satisfactoria. (Alonso V, 2003, págs. 105,122)

Tipos de discapacidad intelectual. Según el DSM IV, se establecen cuatro subgrupos.

Leve.- Presentan leves dificultades en la comunicación, desarrollan habilidades académicas hasta el nivel de primaria y en la adultez, mantienen habilidades sociales y laborales con independencia (supervisión mínima). (Jerez, 2012, pág. 156)

Moderada.- Poseen habilidades conversacionales básicas y una baja atención a las normas sociales. En cuanto a habilidades académicas, cursan hasta el 2º o 3º de primaria.

En la adultez, pueden realizar trabajos semi-especializados bajo supervisión. (Jerez, 2012, pág. 156)

Grave.- Muestran un desarrollo motor pobre y mínima expresión del lenguaje comunicacional. Denotan habilidades académicas hasta el nivel de inicial. En la adultez, pueden realizar trabajos simples con vigilancia. (Jerez, 2012, pág. 156)

Profunda.- Escaso desarrollo sensorio motor y necesitan un entorno altamente estructurado, ayuda y supervisión. (Jerez, 2012, pág. 156)

Clasificación del Retraso mental

Grado de retardo - Límites del CI, (según CIE)

Leve	50 – 69
Moderado	35 – 49
Grave	20 – 34
Profundo	Inferior a 20

En los niños, los niveles de discapacidad intelectual varían ampliamente, desde problemas muy leves hasta problemas muy graves. Los niños con discapacidad intelectual pueden presentar dificultad para comunicar a otros lo que quieren o necesitan, así como para valerse por sí mismos. La discapacidad intelectual podría hacer que el niño aprenda y se desarrolle de una forma más lenta que otros niños de la misma edad.

Estos niños podrían necesitar más tiempo para aprender a hablar, caminar, vestirse o comer sin ayuda y también podrían tener problemas de aprendizaje en la escuela. (Jerez, 2012, pág. 156)

Concepto de lúdica.

“Entendida como una parte constitutiva del hombre manifiesta en todas las expresiones del ser humano que demanden de emociones orientadas hacia el goce, el disfrute, el solaz

y que se dimensionan en el desarrollo humano de la persona”. (Gustavo Adolfo, 2003, pág. 93) La lúdica y el aprendizaje.

Durante muchos años, la investigación en didáctica de las ciencias ha identificado numerosas dificultades cognitivas en los procesos de aprendizaje de las ciencias, entre los que se encuentran la estructura lógica de los contenidos conceptuales, la influencia de los conocimientos previos, preconcepciones, concepciones epistemológicas de los alumnos y sus estrategias de razonamiento; por otro lado, los enfoques psicológicos plantean que la parte motivacional también afectan dicho proceso: para aprender es necesario poder hacerlo, es decir, contar con los conocimientos, estrategias y destrezas a nivel cognitivo, pero además es importante querer hacerlo, en otras palabras, tener la disposición, la intención y la motivación. En conclusión, durante el proceso de aprendizaje tanto los factores cognitivos, como los afectivos afectan el rendimiento académico de un aprendizaje. (Ballesteros, 2011, pág. 185)

Ambientes lúdicos de aprendizaje. Los ambientes lúdicos de aprendizaje tienen incidencia en los procesos de enseñanza -aprendizaje y se conciben como espacios de interacción lúdicos y de aprendizaje “motivados por la imaginación y la fantasía en donde los sujetos participantes encuentran condiciones para la identidad con la escuela y los saberes”. Como la “motivación intelectual” está determinada por las características propias de la tarea. (Ballesteros, 2011, pág. 185)

La lúdica como estrategia metodológica. La lúdica “implementada” o estimulada de manera adecuada y procesual se convierte en una estrategia que puede ser implementada en procesos de rehabilitación, en procesos de atención integral de manera individual, grupal y de trabajo familiar, la lúdica no discrimina, acepta al ser humano, porque reconoce la potencialidad y el talento, materializado por medio de la detección oportuna de intereses, necesidades y satisfactores lúdicos que faciliten procesos transformadores. (Ballesteros, 2011, págs. 185,189)

El componente lúdico en el proceso de aprendizaje: incorporación en la enseñanza.

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando.

Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. Los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura. Pensemos, por ejemplo, en la baraja de cartas española y en el tute. (Sánchez Benítez, 2010, págs. 152,160)

El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Ortiz Ocaña , 2005, pág. 98)

Tanto el componente lúdico como las estrategias de aprendizaje nacen a partir de la necesidad de un nuevo modelo de enseñanza que combinen distintos factores (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para un aprendizaje eficaz, en este sentido estos dos nuevos conceptos representan un papel importante en la nueva metodología aplicada a las lenguas. (Carrasco, 2007, págs. 50,62)

El juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua. En él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o la

materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Entre sus grandes aportaciones podemos destacar que el componente lúdico:

Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva;

Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores;

Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando;

Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no;

Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos;

Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad;

Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje;

Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura;

Crea una necesidad real de comunicación con la que los alumnos tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión

como las de comprensión oral y escrita, con todas las dificultades que eso conlleva. (Carrasco, 2007, págs. 50,62)

Sin embargo, no es tan simple conseguir un resultado tan beneficioso. Incluir el componente lúdico como instrumento de enseñanza requiere llevar a cabo algunas reflexiones acerca de su uso si se quiere conseguir un resultado positivo y un aprendizaje eficaz. Se han de tener en cuenta los siguientes aspectos:

Los juegos deben corresponderse con los objetivos y contenidos del programa; el juego debe ser utilizado con una finalidad, tienen que tener una función clara dentro de la unidad didáctica, por ello, se deben utilizar en un momento determinado, no para acabar la clase si ha sobrado tiempo o como actividad de relleno;

Se deben tener en cuenta las necesidades, la edad, la personalidad, la etapa o nivel de aprendizaje de los alumnos, de lo contrario, perdería el estímulo de atracción, dejaría de ser una actividad motivadora. Debe presentar un reto, pero un reto que sea alcanzable con sus conocimientos. Y debe estar relacionado con lo que se está aprendiendo en ese momento, debe ser una continuación o una introducción al tema, no una parada para descansar dejando el objetivo principal a un lado;

Un uso injustificado o abusivo puede significar la pérdida de motivación por parte de los alumnos;

Las reglas del juego deben explicarse de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que el alumno ha entendido qué ha de hacer en cada momento. Si el alumno se siente perdido o tiene alguna duda, puede llevarlo a un abandono de la actividad, por lo tanto, el juego deja de ser rentable, se vuelve ineficaz. (Carrasco, 2007, págs. 50,62)

El juego como recurso estratégico.

Hemos visto la importancia que tiene en la actualidad la incorporación de las estrategias de aprendizaje y de comunicación en la enseñanza; y cómo el componente lúdico favorece la adquisición y el aprendizaje de la lengua, motivo que lo convierte en recurso imprescindible en el aula. El componente lúdico es un recurso de gran utilidad ya que permite al alumno desarrollar sus propias estrategias y activar los mecanismos de aprendizaje de la lengua. (Cratty, 2004, págs. 81,89)

Los juegos proporcionan a los alumnos posibilidades de practicar la lengua en una situación real, de forma natural y espontánea; por lo que se tendrán que activar y desarrollar las estrategias de comunicación. En muchos juegos la interacción entre los alumnos es la clave para ganar, especialmente en los juegos de vacío de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una información o resolver un problema; o los juegos de roles y simulaciones, en los que deben representar un personaje con unas características o una personalidad concreta, los alumnos deben interactuar para convencer, argumentar, pedir consejo o ayuda, o conseguir unos fines concretos. (Cratty, 2004, págs. 81,89)

e. MATERIALES Y METODOS

Materiales

Los materiales de escritorio utilizados en la presente investigación son la computadora, impresora, carpetas, hojas de papel bond, lápices, hojas de respuestas, borradores, libreta de apuntes y bibliografía actualizada.

Para la ejecución del trabajo de campo se empleó el espacio físico del Centro de atención para personas con discapacidad CEPRODIS, la cancha de baloncesto de la institución, y un salón de eventos; otros materiales indispensables para el cumplimiento de la investigación son el cronómetro, pelotas de futbol, pelotas de indor, pelotas de tenis, conos, silbato, agujas, lana, vasos, tizas, ula-ula, marcadores de colores, agua, laminas, rompecabezas.

Los materiales son necesarios en el presente estudio ya que estos posibilitaron el cumplimiento exitoso del trabajo investigativo.

Métodos:

Tipo de investigación

El diseño utilizado en la presente investigación fue de tipo pre - experimental ya que se trabajó con los 52 jóvenes que asisten diariamente al CEPRODIS con diferentes grados de discapacidad intelectual, de tipo transversal por que se fijó un programa de 14 semanas, lo que me permitió estudiar en un momento determinado a todos los jóvenes de sexo masculino y femenino con Discapacidad Intelectual que asisten a este Centro que constan de edades diferentes de 14 a 30 años de edad.

Enfoque

La investigación cuyo título es **EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, “CEPRODIS”, LOJA, PERIODO 2014**, tiene un enfoque cuantitativo, debido a que se utilizan procesos matemáticos y estadísticos para elaborar los datos de las encuestas y test realizados, la cual se planteó para ver como utilizando el método del juego se puede ayudar a mejorar

los movimientos corporales de los jóvenes con Discapacidad Intelectual, que va acotándose y, una vez delimitada, se deriva el objetivo que es evaluar las actividades lúdicas como parte del desarrollo psicomotor en el Centro de Protección para Personas con Discapacidad “CEPRODIS” en relación al problema intelectual de los jóvenes, en el periodo 2014, generando algunas preguntas de investigación como ¿La aplicación de juegos mejorara el desarrollo intelectual de los jóvenes con discapacidad?, ¿los juegos lúdicos optimizan la psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual?, ¿los juegos lúdicos integra a los jóvenes en el entorno social y familiar?, igualmente se revisa la literatura donde descartamos información no relacionada a nuestro tema de investigación y se construye una perspectiva teórica, se determinan variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas, se utiliza métodos estadísticos y se establece las conclusiones.

También se utilizó la recolección de datos para resolver la situación problemática de la falta de actividades lúdicas como parte del proceso del desarrollo psicomotor en el Centro de Protección para Personas con Discapacidad “CEPRODIS” impide el desarrollo intelectual de los jóvenes de sexo masculino y femenino en las edades de 14 a 30 años en el periodo 2014, como base ejecute la aplicación de la encuesta a los padres de familia que permitió conocer el grado de discapacidad que tienen los 52 jóvenes que acuden al CEPRODIS y establecer los porcentajes, por lo que las personas con Discapacidad Intelectual se clasifican según su nivel de inteligencia medida; retraso mental ligero: C.I. entre 50 y 69% ; retraso mental moderado: C.I. entre 35 y 49%; retraso mental grave: C.I. entre 20 y 34% y finalmente retraso mental profundo: C.I. menos de 20%, con todos estos datos nos hemos propuesto desarrollar mediante el método del juego las destrezas psicomotoras de los jóvenes que acuden a este Centro, utilizamos la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento, y elaborar en base a ella una propuesta metodológica.

En este enfoque se planteó un problema delimitado y concreto. Las preguntas de investigación propuestas versan sobre cuestiones específicas. La recolección de la información bibliográfica se fundamentó en la medición, se llevó a cabo al utilizar procedimientos estandarizados y admitidos por una comunidad científica, su ejecución

presento características de investigación pre – experimental, durante el periodo 2014, y de ella pudieron delimitarse un procedimiento que engloban una serie de acciones y estudios que me permitieron conformar el resultado principal dando respuesta al problema planteado, que me permiten observar como al aplicar el juego mejoramos su psicomotricidad, por lo que se considera que aplicando el método del juego se puede obtener resultados positivos en los jóvenes.

Contexto

La investigación se la realizo en la Ciudad de Loja, Parroquia Sucre, Barrio La Argelia, en el Centro de Atención para Personas con Discapacidad Intelectual “CEPRODIS”, ubicada en las calles Av. Pio Jaramillo Alvarado, frente al parque Lineal, donde siempre ha estado establecido, este centro pertenece al Ministerio de Inclusión Económica y Social, que tiene como objetivo la formación, capacitación e inserción laboral de personas con discapacidad Intelectual, auditiva, sensorial y física, se inició en el año de 1974, y hasta la actualidad ha venido ayudando a las familias más necesitadas de esta ciudad incondicionalmente.

El Economista Miguel Duche, Director Distrital del Ministerio de Inclusión Económica y Social, MIES Loja y el Dr. Fabián Herrera, Director del Centro de Atención para Personas con Discapacidad Intelectual “CEPRODIS”, estuvieron de acuerdo y dieron su apoyo para realizar mi trabajo investigativo en este Centro, de la misma manera autorizaron a la Terapeuta Dra. Mg. Lucia Iñiguez para que me apoye y observe el trabajo de campo realizado en la institución los días Lunes, Miércoles y Jueves de 10:00 a 1:00 pm.

Métodos

El método Científico es importante porque se inicia a partir de la concepción científica de la investigación, la misma que permite objetivizar la información, sistematizarla y analizarla a partir del razonamiento lógico, la abstracción teórica y la concreción del pensamiento, permitiendo así el planteamiento del tema y la elaboración del proyecto definitivo en resumen me permitirá seguir esquemáticamente el proceso de la investigación, en el que se analizó detalladamente el problema respecto a la incidencia de los juegos en el desarrollo del esquema corporal de los jóvenes del Centro de Atención

para personas con discapacidad “CEPRODIS”. Se tomó en consideración también los objetivos, variables, procesamiento estadístico, centrada en aspectos metodológicos y técnicos que conlleven a la verificación de los hechos y fundamentan en la realidad objetiva del presente estudio.

El método empírico se utilizara quinestésico y sensorial, esto permitirá captar directamente el problema, la falta de actividades lúdicas como parte del proceso del desarrollo psicomotor en el Centro de Protección para Personas con Discapacidad “CEPRODIS” impide el desarrollo intelectual de los jóvenes de sexo masculino y femenino en las edades de 14 a 30 años en el periodo 2014

El método analítico una vez visto el problema nos permitirá analizar el contexto del mismo, la falta de actividades lúdicas como parte del proceso del desarrollo psicomotor en el Centro de Protección para Personas con Discapacidad “CEPRODIS” impide el desarrollo intelectual de los jóvenes de sexo masculino y femenino en las edades de 14 a 30 años en el periodo 2014

El método inductivo para iniciar el estudio de hechos particulares, que ocurren en la realidad objetiva, para llegar a conclusiones generales, es decir que me va a permitir realizar un análisis acerca del juego como factor fundamental para el desarrollo del esquema corporal, también me permitirá trabajar en los lineamientos de la propuesta con cuestiones prácticas que ayudaran a solucionar el problema, la planificación de todas las actividades a realizarse en la propuesta y en última instancia se dará lineamientos para su evaluación.

El método deductivo permitió partir de los hechos generales para luego ir analizando y llegar a las causas particulares del problema investigativo, ya que permitió evidenciar problemas generales para luego realizar un análisis pertinente para llegar a las posibles causas, luego determinar conclusiones y recomendaciones que ayudaron a mejorar el desarrollo del esquema corporal.

El método estadístico me permitió la reproducción en cifras de los resultados obtenidos en el trabajo de campo, en el procesamiento y sistematización de dicha información, en

tablas de frecuencia y representación gráfica, utilizando la estadística descriptiva y el coeficiente de correlación de Pearson (r de Pearson).

Técnicas e instrumentos

La observación que estuvo implícito en todo el trabajo investigativo porque en calidad de investigador se observa, se dialoga con los participantes y se detecta el problema.

La encuesta: El diagnóstico se fundamentó en una encuesta dirigida a los padres de familia en la cual quería conocer cuál fue la causa que provocó el inconveniente para que los jóvenes desde su nacimiento tengan un grado de Discapacidad Intelectual. Dando mayor importancia a 2 preguntas en general:

¿Cuál es la causa que provocó en su hijo Discapacidad Intelectual?

Donde descubrimos primeramente cuál fue el inconveniente que tuvo la madre en su embarazo para que su hijo nazca con Discapacidad Intelectual.

¿Cree usted, que los juegos que utilizan los docentes son apropiados para disminuir la discapacidad Intelectual de su hijo?

Donde nos respondieron claramente si los juegos que se aplican en la institución son los más adecuados para disminuir la Discapacidad Intelectual de su hijo.

En esta encuesta dirigida a los padres de familia se recolectó toda la información necesaria referente al Desarrollo Psicomotor y el juego en los jóvenes que asisten al CEPRODIS, el objetivo de construir un Plan de Actividades que permita mejorar el Desarrollo Psicomotriz de los jóvenes con discapacidad intelectual.

Plan de actividades: Elaboración y aplicación del plan de actividades, el cual consta de los siguientes elementos:

Aplicación del test de Desarrollo Psicomotor: Se determinó el grado de desarrollo psicomotor por medio de dos **test de psicomotricidad fina y gruesa** en los 52 jóvenes con Discapacidad Intelectual del CEPRODIS, que nos ayudó a medir el grado de dificultad que tienen los jóvenes al desarrollar actividades que se dan en la vida diaria. **Plan de**

actividades en el que se desarrolló el trabajo de campo semanal que por medio de una guía de juegos lúdicos que me permitió ir poco a poco desarrollando las destrezas motrices de los jóvenes (movimientos corporales: de los brazos, manos, dedos y pies).

Fase de investigación

Con el material bibliográfico recolectado se construyó fichas bibliográficas y se realizó la revisión de la literatura la cual consta de tres capítulos, el primer capítulo trata sobre la psicomotricidad que está basada en la relación psicosomática cuerpo-mente que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al joven ayudaran a que fije nuevas habilidades, etc. En el segundo capítulo se trata sobre el juego que es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etc. En el tercer capítulo se trata sobre la discapacidad que es toda aquella restricción o ausencia debida a una deficiencia de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del marco que se considera normal para un ser humano, etc. Y otro tema que se trato fue sobre la lúdica entendida como una parte constitutiva del hombre se manifiesta en todas las expresiones del ser humano que demanden de emociones orientadas hacia el goce y disfrute.

Recolección

La revisión bibliografía se la hizo en fichas y se elaboró la revisión de literatura descartando información que no cumplía los requisitos necesarios para ser procesada.

Para el diagnostico se aplicó la encuesta y se ubicaron los datos en tablas de Excel que es una hoja de cálculo electrónica, en la cual se puede escribir, almacenar, manipular, calcular y organizar todo tipo de información numérico o de texto.

Con la aplicación de los test de valoración de Psicomotricidad fina y gruesa se logró comprobar el grado de desarrollo psicomotor de los jóvenes, aplicando el cálculo del coeficiente de correlación de Pearson que es una prueba estadística para analizar la relación entre dos variables medidas en un nivel por intervalos o de razón, ubique los

valores del pretest y posttest en las 3 valoraciones de las pruebas; desempeño, problemas en el desempeño y grado de apoyo personal y obtuve los resultados.

Para valorar la propuesta alternativa se ubicaron los datos en una tabla de Excel y se aplicó la formula siguiendo un análisis paramétrico con el coeficiente de correlación de Pearson.

Población y muestra

La población de estudio fueron 52 personas que son el 100% de los jóvenes que asisten al Centro de Atención para personas con Discapacidad Intelectual “CEPRODIS”, los cuales están en edades comprendidas entre los 14 a 30 años de edad, de sexo masculino y femenino, distribuidos de acuerdo a su nivel de inteligencia medida.

f. RESULTADOS

Encuesta aplicada a los padres de Familia de los jóvenes que asisten al Centro de Protección para personas con Discapacidad “CEPRODIS”

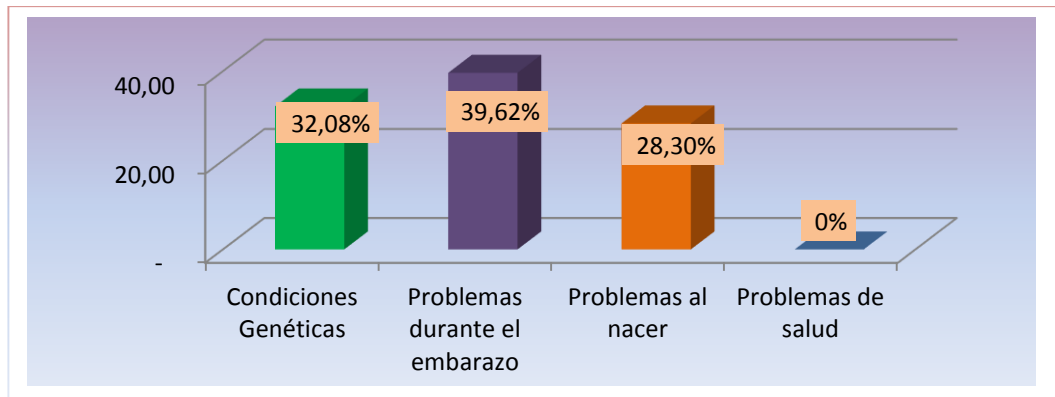
1. ¿Cuál es la causa que provoco en su hijo discapacidad intelectual?

Tabla N° 1

INDICADORES	<i>f</i>	%
Condiciones Genéticas	17	32.08
Problemas durante el embarazo	20	39.62
Problemas al nacer	15	28.30
Problemas de salud	0	0
Total	52	52

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de los jóvenes que asisten al CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis e interpretación

La discapacidad intelectual, también conocida como retraso mental, es un término utilizado cuando una persona no tiene la capacidad de aprender a niveles esperados y funcionar normalmente en la vida cotidiana, en los niños, los niveles de discapacidad intelectual varían ampliamente, desde problemas muy leves hasta problemas muy graves.

Los jóvenes con discapacidad intelectual puede que tengan dificultad para comunicar a otros lo que quieren o necesitan, así como para valerse por sí mismo. La discapacidad intelectual podría hacer que el joven aprenda y se desarrolle de una forma más lenta que otros jóvenes de la misma edad. (Ministerio de Educacion, 2007, pág. 29)

La discapacidad intelectual puede ser la consecuencia de un problema que comienza antes de que el niño nazca hasta que llega a los 18 años de edad. La causa puede ser una lesión, enfermedad o un problema en el cerebro. En muchos niños no se conoce la causa de la discapacidad intelectual. Algunas de las causas más frecuentes de la discapacidad intelectual son: **Genéticos**, se diagnostican generalmente en etapas tempranas y en ocasiones en la vida intrauterina por ejemplo. El Síndrome de Down, Síndrome de West, desórdenes metabólicos entre otros. **Durante el embarazo:** agentes tóxicos (ingesta de alcohol, drogas, enfermedades virales, diabetes, infección por el Virus de Inmunodeficiencia Humana (VIH), traumatismo por caídas o accidentes. Otras causas ocurren el parto o poco después del nacimiento. En otros casos, las causas de la discapacidad intelectual no se presentan sino hasta que el niño es mayor, tales como lesiones graves de la cabeza, accidentes cerebrovasculares o ciertas infecciones. (Ministerio de Educacion, 2007, pág. 29)

El objetivo de la realización de la interrogante a los padres de familia fue conocer cuáles son las causas de la discapacidad intelectual en el desarrollo psicomotor de los jóvenes del Centro de atención para personas con discapacidad CEPRODIS, en donde se determinó que el 39.62% de las causas de discapacidad intelectual del joven fue durante el embarazo; mientras que un 32,08% su causa fue de tipo genético como también el 28,30% la causa que provoco la Discapacidad Intelectual fue durante el parto, debido al insuficiente oxígeno. Por ende se puede concluir que las causas más frecuentes de la discapacidad intelectual ocurren durante el embarazo o en su defecto por condiciones genéticas.

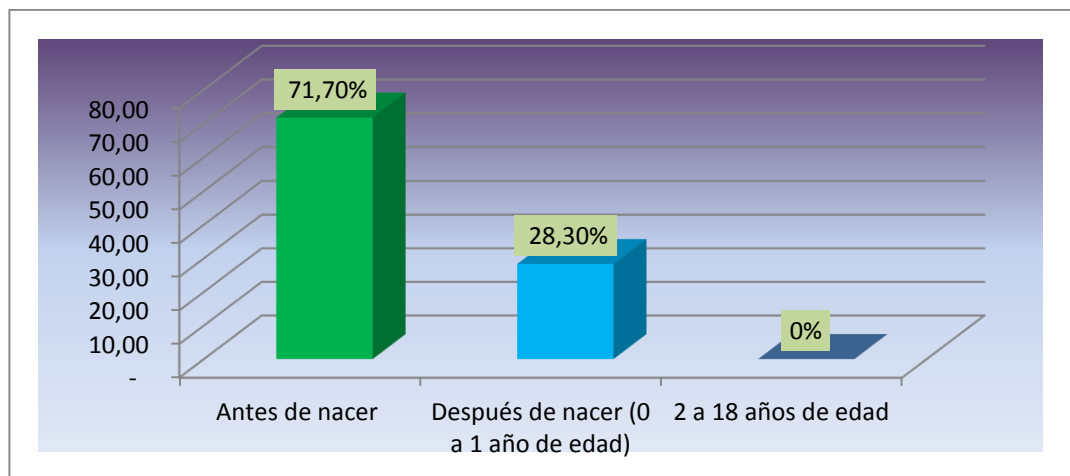
2. ¿A qué edad observo en su hijo la discapacidad intelectual?

TABLA N° 2

Indicadores	<i>f</i>	%
Antes de nacer	37	71,70
Después de nacer (0 a 1 año de edad)	15	28,30
2 a 18 años de edad	0	0
Total	52	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de los jóvenes que asisten al CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis e interpretación

Por lo general, mientras más grave sea el grado de discapacidad intelectual, más temprano se identificarán los síntomas. Sin embargo, podría ser difícil indicar la manera como la discapacidad intelectual afectará a los niños más tarde en la vida. Hay muchos síntomas de discapacidad intelectual. Por ejemplo, los niños con discapacidad intelectual puede que: Se sienten, gateen o caminen más tarde que otros niños. Aprendan a hablar más tarde o tener problemas para hablar. Tengan dificultad para recordar cosas. Tengan problemas para entender las reglas sociales. Tengan dificultad para ver las consecuencias de sus acciones. Tengan dificultad para resolver problemas. (Alonso V, 2003, págs. 26,27,28)

Las causas nos sirve para identificar las posibles complicaciones asociadas a distintas formas del retraso mental, por otro lado la aparición de nuevos casos en la familia puede ayudar a tomar precauciones, especialmente en aquellos síndromes en los que se deriva de una malformación genética y son hereditarios. Por ultimo en lo emocional, puede aliviar los sentimientos de culpa o incertidumbre que manejan los padres del individuo. . (Alonso V, 2003, págs. 26,27,28)

Causas Genéticas: estas anomalías suelen presentarse antes de la concepción, o durante el desarrollo temprano del feto. Siendo muy diversos los cuadros neurológicos y psiquiátricos que conllevan una discapacidad intelectual, y en los que participan factores genéticos. (Alonso V, 2003, págs. 26,27,28)

Hoy en la actualidad a la Discapacidad Intelectual se la puede detectar antes de que él bebe salga del vientre de la madre por medio de Ecos, los cuales son realizados por Doctores durante el periodo de embarazo para detectar el estado de salud del niño, por tal motivo en este periodo la madre puede saber por medio de diagnósticos médicos como un Eco si su hijo presenta alguna Discapacidad Física o Mental, en el pasado no existía estos aparatos tecnológicos por tal motivo la madre se enteraba si su hijo tenía alguna Discapacidad cuando su hijo nacía o durante el proceso de niñez o adolescencia, el 71,70% conocía de la discapacidad de su niño antes de que nazca, mientras que el 28.30% determinó la discapacidad después de nacer.

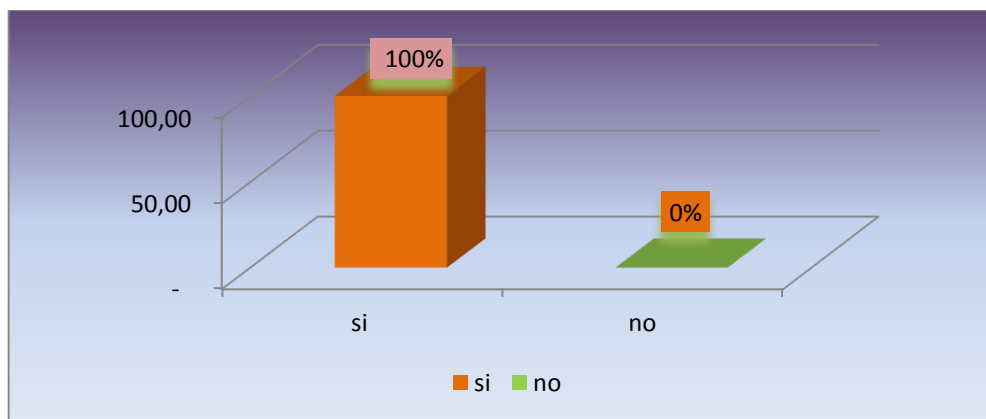
3. ¿A su hijo le gusta que los maestros apliquen juegos como un recurso metodológico?

TABLA N° 3

INDICADORES	<i>f</i>	%
SI	52	100
NO	0	0
TOTAL	52	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de los jóvenes que asisten al CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis e interpretación

Todos los niños juegan caracterizándose en la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital para el desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu; No obstante, cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, éstos tienen siempre un papel esencial en la educación debido a que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela. (Moreno Murcia & Rodríguez García, 2000, pág. 73)

El juego se constituye como una de las actividades educativas esenciales por ende es una herramienta metodológica que merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado. En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor el niño y de renovar los métodos pedagógicos. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura, 1980, pág. 75)

Según la encuesta aplicada a los padres de familia de los jóvenes que asisten al Centro de atención para personas con Discapacidad Intelectual, se determinó que al 100% de los alumnos muestran cierto grado de afinidad o agrado con el desarrollo de juegos efectuados por el docente, por lo tanto podemos concluir que los juegos en el campo educativo hace imprescindible la intervención del educador/a, propiciando a través de su participación una determinada motivación en el alumno coadyuvando al desarrollo psicomotriz del niño.

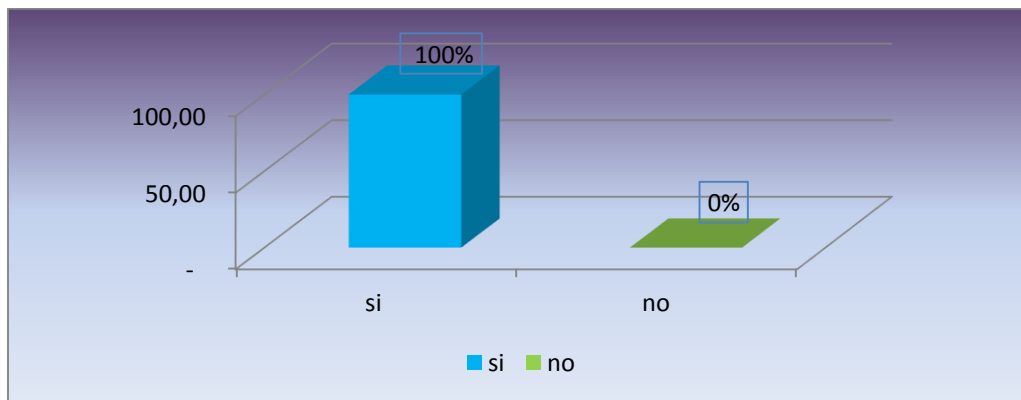
4. ¿Cree usted, que los juegos Psicomotrices ayudan a mejorar los niveles de aprendizaje de su hijo?

TABLA N° 4

INDICADORES	<i>f</i>	%
SI	52	100
NO	0	0
TOTAL	52	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de los jóvenes que asisten al CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis e interpretación

Los juegos ayudan al desarrollo de los elementos de la psicomotricidad y con ello se desarrollan las funciones afectivas e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención), están interrelacionadas y son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las etapas del joven. Así por ejemplo, el equilibrio, la orientación espacial son elementos de la psicomotricidad necesarios para que el joven aprenda a sentarse, gatear, caminar. La coordinación viso motriz, el esquema corporal, la orientación espacio-temporal, la atención, percepción y memoria son áreas prerequisite para el proceso de lectura, escritura y cálculo y son consideradas habilidades básicas para el aprendizaje. (MUÑOZ VERGARA, 2006, pág. 102)

El 100% de los padres de familia están conscientes que a través del juego se puede motivar al niño a desarrollar sus destrezas psicomotrices y facilitar la adquisición de conocimientos. Por cuanto se puede concluir que la ejecución de los juegos como parte

metodología facilita el desarrollo psicomotriz del joven permitiéndole resolver situaciones más complejas y mejorando al desenvolvimiento frente a la sociedad.

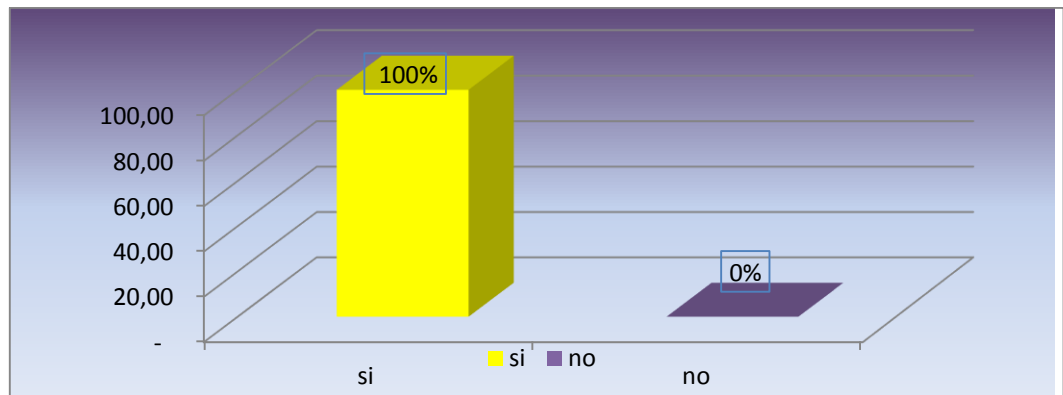
5. ¿Piensa usted, que los juegos Psicomotrices ayudan a desarrollar el lenguaje de su hijo?

TABLA N° 5

INDICADORES	<i>f</i>	%
SI	52	100
NO	0	0
TOTAL	52	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de los jóvenes que asisten al CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis e interpretación

El juego a través del movimiento influye en el desarrollo del joven, en su personalidad y en sus comportamientos, el juego es uno de los principales medios de aprendizaje. La actividad física y la mente se conectan mediante el movimiento, estimulando su desarrollo intelectual, su capacidad para resolver problemas. Por ejemplo, si un bebé desea alcanzar un objeto que está lejos, realizará todo un plan para obtenerlo, gateará e ideará la forma de atravesar los obstáculos que pueda encontrar o irá en busca de la mamá y señalará el juguete que desea para que se lo alcancen. Las destrezas motrices que adquiere el infante, como correr, saltar también favorecerán los sentimientos de confianza y seguridad en él ya que se sentirá orgulloso de sus logros y de sus capacidades. Por estas razones, la

psicomotricidad cumple un rol importante y básico en la educación y formación integral de todo niño. (MUÑOZ VERGARA, 2006, pág. 102)

Generalmente los problemas más frecuentes de lenguaje se producen en el ámbito de la articulación y pronunciación, habla retrasada, trastornos de la voz y tartamudez. Las alteraciones de lenguaje son más frecuentes en los niveles severo y profundo, y dentro de ellas las más notorias son las de articulación. La identificación del tipo de problema de lenguaje que tiene el joven con deficiencia mental no es fácil; la presencia de componentes neurológicos y cognitivos complican extraordinariamente el diagnóstico diferencial. (MUÑOZ VERGARA, 2006, pág. 102)

Según datos obtenidos a través de la realización de la encuestas se puede afirmar que el 100% de los padres de familia consideran que los juegos psicomotrices ayudan o favorecen el desarrollo del lenguaje del joven por lo que se puede concluir que es indispensables la realización constante de los juegos en la etapa infantil del niño/a ya que le permiten desarrollar sus destrezas psicomotrices finas y gruesas.

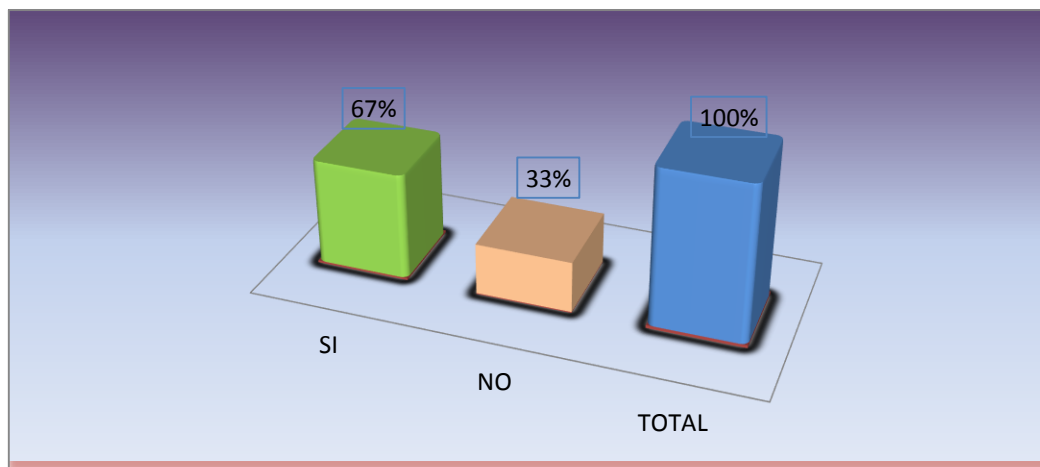
6. ¿Cree usted, qué los juegos que utilizan los docentes son apropiados para disminuir la discapacidad Intelectual de su hijo?

TABLA N° 6

INDICADORES	<i>f</i>	%
SI	35	67
NO	17	33
TOTAL	52	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de los jóvenes que asisten al CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis e interpretación

El juego ayudará en un principio a abstraerse por momentos de los inconvenientes que esas barreras acarrearán; además fortalecerá su psiquis (afectividad, emotividad, control, percepción, cognición). Pero lo que es más importante es que el juego crea un campo adecuado y sencillo para la auto-superación, busca establecer objetivos a alcanzar para poder superarse día a día y luego a partir de ellos proyectar otros objetivos buscando un reajuste permanente. La **auto-superación** no sólo acarrea beneficios de índole psicológica sino también social. (Lagar García, 2007, pág. 61)

Los juegos al ser practicados por personas con discapacidad: **motriz mental, sensorial** (sordos y ciegos), **visceral** (transfundidos, HIV, epilépticos, asmáticos, etc.). Favorece un mejor trabajo cardio-respiratorio, mejora la amplitud articular, mejora la fuerza muscular, mejora el trofismo, desarrolla atención y coordinación, favorece el reconocimiento del esquema corporal, facilita la ubicación espacial, refuerza la autoestima, estimula la relación con otras personas. (Lagar García, 2007, pág. 61)

Lo que quiere decir que el 67% de los padres de familia manifestaron estar a gusto con los juegos aplicados durante el periodo de clases ya que los terapeutas son personas capacitadas para trabajar con jóvenes con discapacidad y el 33% manifestó que no están de acuerdo por que los jóvenes le tienen fobia a algunos juegos, con todo esto se puede concluir que algunos juegos son parte esencial para mejorar las capacidades físicas e intelectuales de los jóvenes.

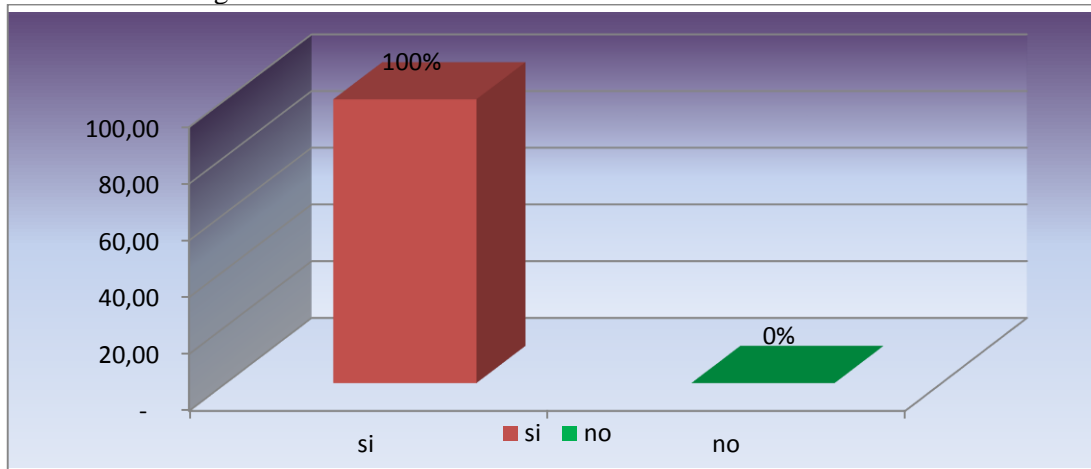
7. ¿Piensa usted, qué los juegos fortalecen y dan seguridad a la personalidad de su hijo?

TABLA N° 7
El juego da seguridad a la personalidad del joven

INDICADORES	<i>f</i>	%
SI	52	100
NO	0	0
TOTAL	52	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de los jóvenes que asisten al CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis e interpretación

El Juego es una actividad con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. (Gómez Ramírez, 2006, pág. 96)

El juego permite al joven descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa. (Gómez Ramírez, 2006, pág. 96)

El 100% de los padres de familia consideran que los juegos fortalecen y dan seguridad a la personalidad del joven. Por lo que se concluye que el juego permite desarrollar tres funciones básicas de la maduración psíquica del joven, la asimilación, la comprensión, la aceptación de la realidad externa, funciones básicas que permiten desarrollar la personalidad del joven.

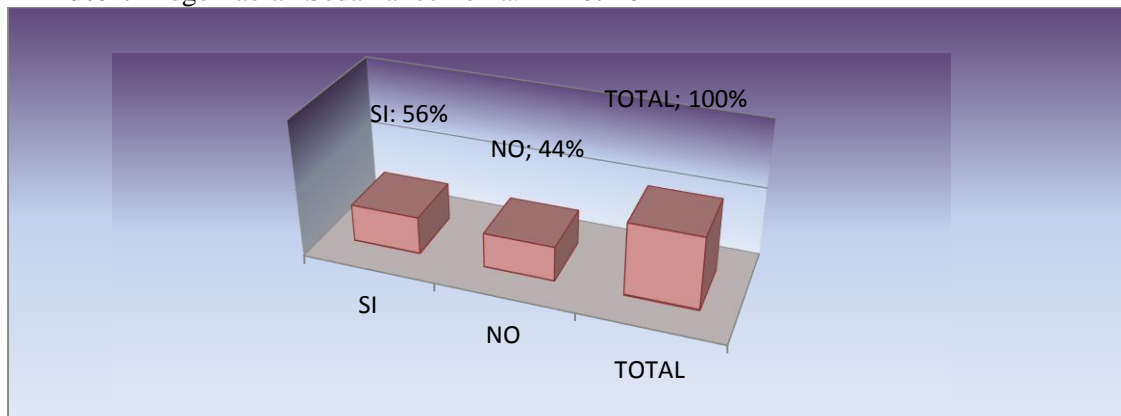
8. ¿Cree usted, qué con la ayuda de juegos adaptados de psicomotricidad el joven se integrara más fácilmente al grupo familiar y social?

TABLA N° 8

INDICADORES	<i>f</i>	%
SI	27	56
NO	25	44
TOTAL	52	100

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia de los jóvenes que asisten al CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis e interpretación.

El Deporte Adaptado para las personas con discapacidad empezó a desarrollarse después de la Segunda Guerra Mundial, gracias a la visión y empeño del Dr. Ludwig Guttmann, quien es reconocido en todo el mundo como el fundador del deporte para personas con discapacidad.

Con el paso del tiempo ha quedado demostrado que los ideales del Dr. Guttmann eran y son muy valiosas, tan así es, que la reina de Inglaterra lo nombró Caballero, y hoy el

Movimiento Paralímpico sigue trabajando con su mismo espíritu: ayudar a las personas que tienen alguna discapacidad a que realicen su sueño y logren su completa integración, en todos los aspectos, al resto de la sociedad. (Zucchi, 2001, pág. 115)

La relevancia de los juegos deportivos adaptados es destacada en un programa de intervención motriz que busque integrar al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Su importancia radica en que este tipo de práctica deportiva es la más usual tanto en el ámbito de una educación integrada como en centros específicos. Por ello se van a presentar juegos deportivos adaptados generales, así como juegos cercanos a personas con deficiencia mental, visual y auditiva. (Zucchi, 2001, pág. 115)

El 56% de los padres de familias de los jóvenes con discapacidad intelectual consideran que los juegos adaptados facilitan la integración de los jóvenes ante la sociedad, mientras que el 44% plantea que no, debido a dicha situación se puede concluir que los juegos o deportes adaptados son actividades físicas reglamentadas que intenta hacer posible la práctica deportiva a personas que tienen alguna discapacidad ya que son deportes adaptados según las posibilidades de los participantes.

Propuesta alternativa

La aplicación del test de psicomotricidad fina y gruesa a los jóvenes que asisten al centro de atención para personas con discapacidad CEPRODIS, que determina el desarrollo psicomotriz, iniciamos por medio de movimientos bruscos como caminar, correr, saltar y movimientos hábiles como dibujar, pintar, recolectar, recortar, enhebrar, armar rompecabezas y completar la figura siguiendo puntos, nos ayudaron a armar un plan de actividades adecuados para obtener resultados positivos con el trabajo realizado. La población para el proceso de investigación fue un total de 52 jóvenes a quienes se les realizó una observación minuciosa en base a sus actitudes, habilidades y destrezas centradas en su desenvolvimiento diario, con actividades propuestas por docentes de la institución respecto a la psicomotricidad fina. Inicialmente se partió del **desempeño** de los jóvenes en tres aspectos, **NA**, **NO** y **SI**¹ para cada uno de las alternativas de

¹ **NA**.- Aplica la tarea correctamente sin el apoyo de otra persona.

SI.- Realiza la tarea sin el apoyo de otra persona.

NO.- Necesita el apoyo de otra persona.

observación. Se continuó evaluando los **problemas en el desempeño** de los jóvenes también utilizando tres aspectos **F, C, I** ² las alternativas de solución. Y finalmente el **grado de apoyo personal** de los jóvenes con cuatro aspectos **SP, FP, FM, ES** ³ para cada una de las alternativas de solución.

Test de psicometricidad fina

TABLA N° 9

PRUEBA: Traslada agua de un vaso a otro sin derramar

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,79229853 r ² : 0,62773697= 63%		
	f	X	f	Y	XY	X ²	Y ²
INDICADORE S							
NO (1 – 3)	3	8	2	5	40	64	25
NA (4 – 6)	29	140	23	123	17220	19600	15129
SI (7 -10)	20	147	27	201	29547	21609	40401
I (1 - 3)	1	2	1	3	6	4	9
C (4 - 6)	39	204	30	169	34476	41616	28561
FC (7 -10)	12	90	21	318	28620	8100	101124
IES (1 – 3)	2	5	1	3	15	25	9
FM (4 - 5)	1	5	0	0	0	25	0
FP (6 - 7)	43	271	44	291	78861	73441	84681
SP (8 - 10)	6	49	7	61	2989	2401	3721
∑	156	921	156	1174	191774	166885	273660

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014

² **F.-** Ejecuta físicamente la tarea de la mejor manera.

I.- No muestra iniciativa para la realización.

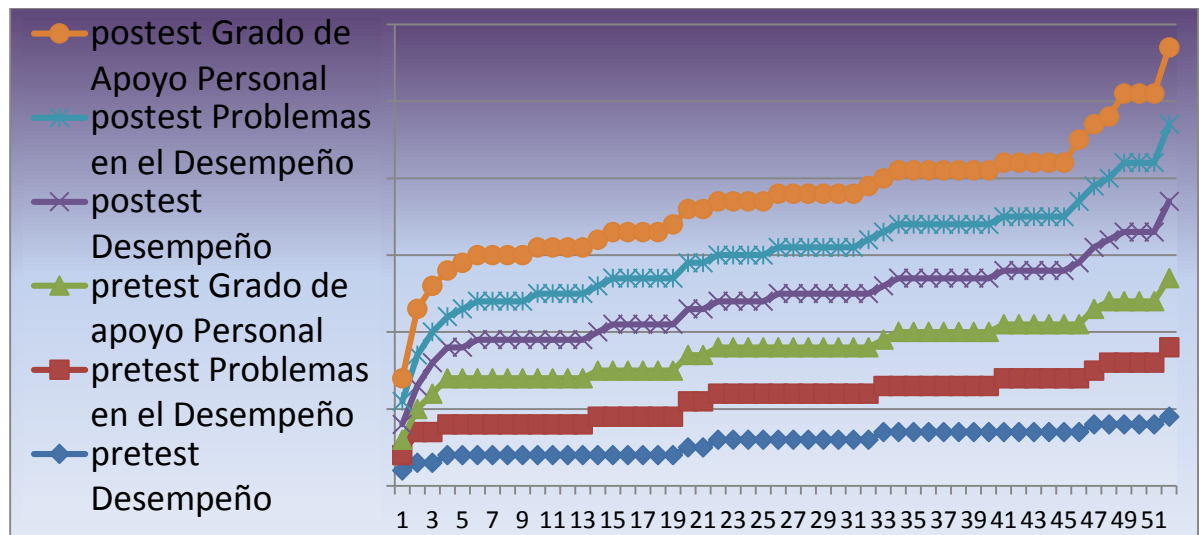
C.- No cumple la tarea y/o la ejecuta sin coherencia y desorientación.

³ **SP.-** Ejecuta correctamente la tarea sin el apoyo de otra persona.

FP.- Otra persona colabora físicamente en la realización de la actividad.

FM.- Requiere que otra persona le sustituya en la realización física de la actividad.

ES.- Presenta trastornos de comportamiento y/o problemas perceptivos- cognitivos que dificulte la prestación del apoyo de otra persona en la realización de la actividad.



Análisis

Trasladar agua de un vaso a otro es una prueba que no causa riesgo, no es peligrosa y es muy importante para tener constancia del equilibrio que tienen los jóvenes y poder corregirla con el juego. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el posttest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,79229853** que representa una correlación positiva considerable, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²: 0,62773697** o **63%** y se obtiene una respuesta entre la variable del pretest y el posttest, que nos indica que si se presentó productividad.

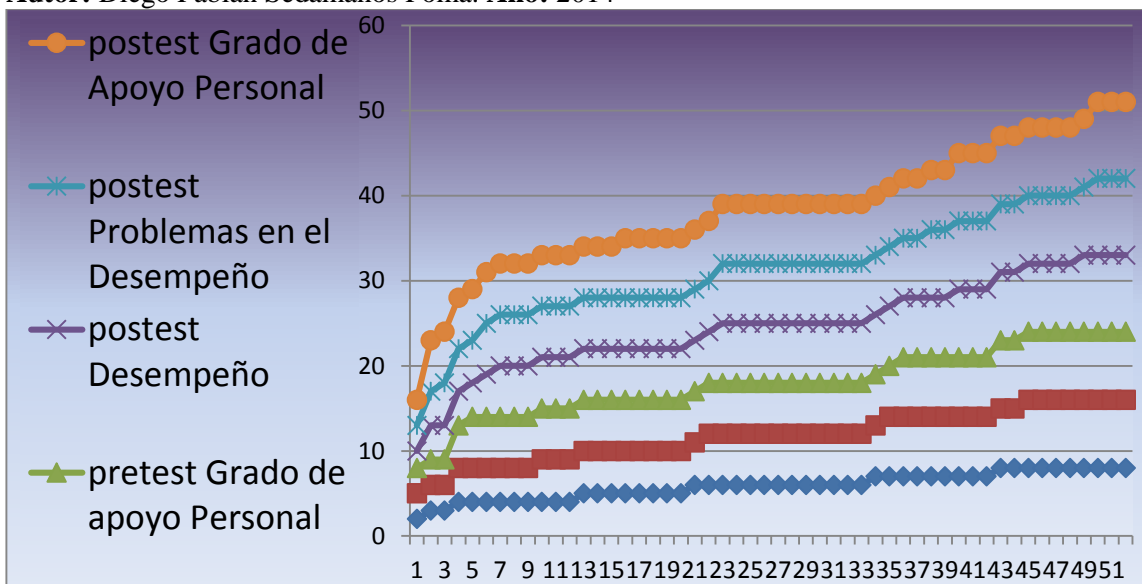
TABLA N° 10

PRUEBA: Construye una torre de 8 cubos

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,63388338 r ² : 0,40180814= 40%		
	f	X	f	Y	XY	X ²	Y ²
NO (1 - 3)	3	8	1	2	16	64	4
NA (4 - 6)	30	154	21	117	18018	23716	13689
SI (7 -10)	19	143	30	227	32461	20449	51529
I (1 - 3)	3	9	1	3	27	81	9
C (4 - 6)	31	162	21	121	19602	26244	14641
FC (7 -10)	18	134	30	228	30552	17956	51984
IES (1 - 3)	3	9	1	3	27	81	9
FM (4 - 5)	1	5	0	0	0	25	0
FP (6 - 7)	38	35	38	252	8820	1225	63504
SP (8 - 10)	10	80	13	107	8560	6400	11449
Σ	156	739	156	1060	118083	96241	206818

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. Año: 2014



Analisis

Construir una torre con ocho cubos sin dejarlos caer es una prueba que demuestra las habilidades que tienen los jóvenes con discapacidad, no es peligrosa y con paciencia podemos mejorar las habilidades con el juego. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el postest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad, esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,63388338** que representa una correlación positiva media, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²: 0,40180814** o **40%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest, que nos indica que si se presentó productividad.

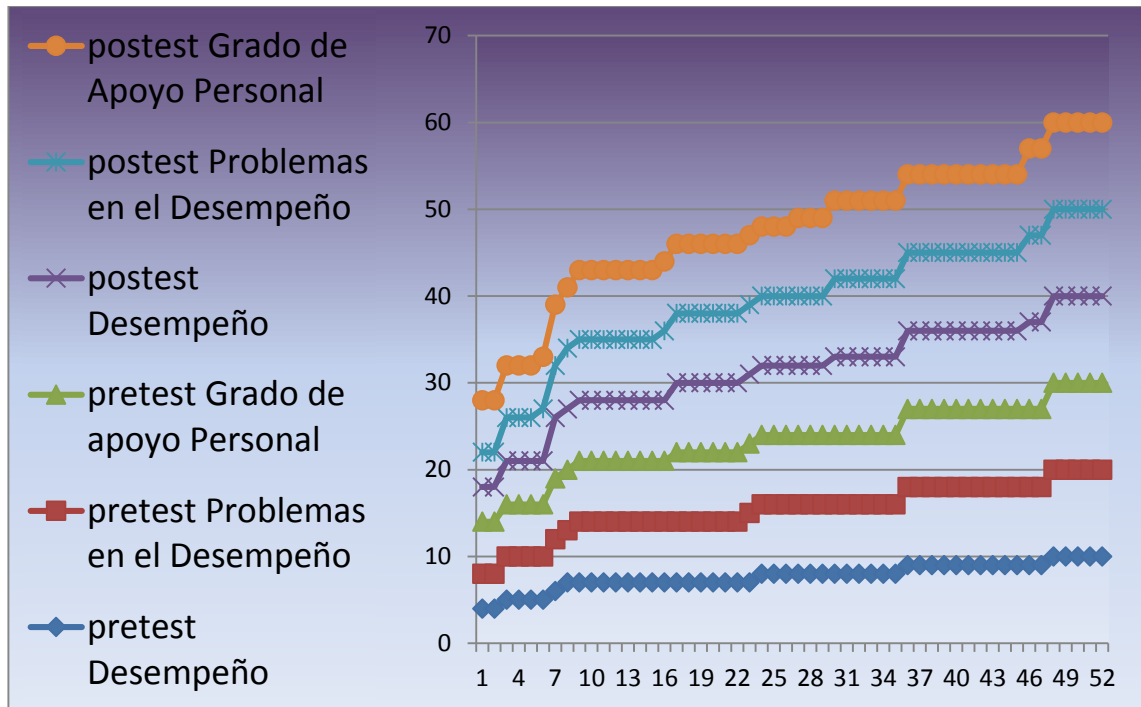
TABLA N° 11

PRUEBA: Desabotona una camisa

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,98885073 r ² : 0,97782576= 98%		
	f	X	f	Y	XY	X ²	Y ²
NO (1 - 3)	0	0	0	0	0	0	0
NA (4 - 6)	7	34	6	28	952	1156	784
SI (7 -10)	45	366	46	388	142008	133956	150544
I (1 - 3)	0	0	0	0	0	0	0
C (4 - 6)	8	40	7	35	1400	1600	1225
FC (7 -10)	44	360	45	382	137520	129600	145924
1ES (1 - 3)	0	0	0	0	0	0	0
FM (4 - 5)	0	0	0	0	0	0	0
FP (6 - 7)	16	106	8	50	5300	11236	2500
SP (8 - 10)	36	310	44	385	119350	96100	148225
Σ	156	1216	156	1268	406530	373648	449202

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Desabotonar una camisa es una destreza que los jóvenes la han adquirido con practica desde sus hogares, es una prueba muy importante porque demuestran la coordinación y precisión que tienen o carecen. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el postest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

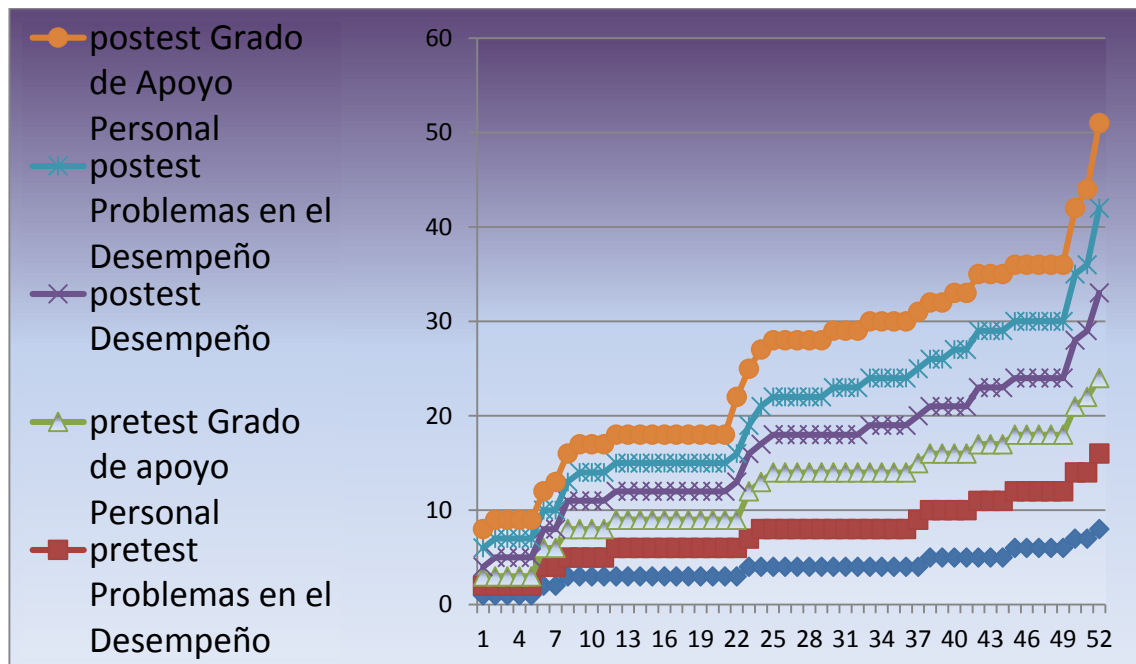
El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,98885073** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²: 0,97782576** o **98%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest y se indica que si presento productividad.

TABLA N° 12

PRUEBA: Enhebra aguja (aguja de lana; hilo)

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,99568491 r ² : 0,99138844= 0.99%		
	f	X	F	Y	XY	X ²	Y ²
INDICADORE S							
NO (1 - 3)	22	64	21	55	3520	4096	3025
NA (4 - 6)	27	125	28	137	17125	15625	18769
SI (7 -10)	3	22	3	23	506	484	529
I (1 - 3)	23	53	23	61	3233	2809	3721
C (4 - 6)	26	125	26	134	16750	15625	17956
FC (7 -10)	3	22	3	23	506	484	529
IES (1 - 3)	22	54	21	57	3078	2916	3249
FM (4 - 5)	2	10	0	0	0	100	0
FP (6 - 7)	26	157	29	175	27475	24649	30625
SP (8 - 10)	2	16	2	17	272	256	289
Σ	156	648	156	682	72465	67044	78692

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.
Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Enhebrar una aguja es una habilidad que requiere de coordinación equilibrio y una buena capacidad viso manual, es una prueba con cierto grado de dificultad, la mayoría de los jóvenes con discapacidad intelectual necesitan ayuda en esta clase de prueba, es un poco peligrosa porque pueden inconarse con la punta de la aguja. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el postest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,99568491** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²: 0,99138844** o **0.99%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest que nos indica que si presento productividad.

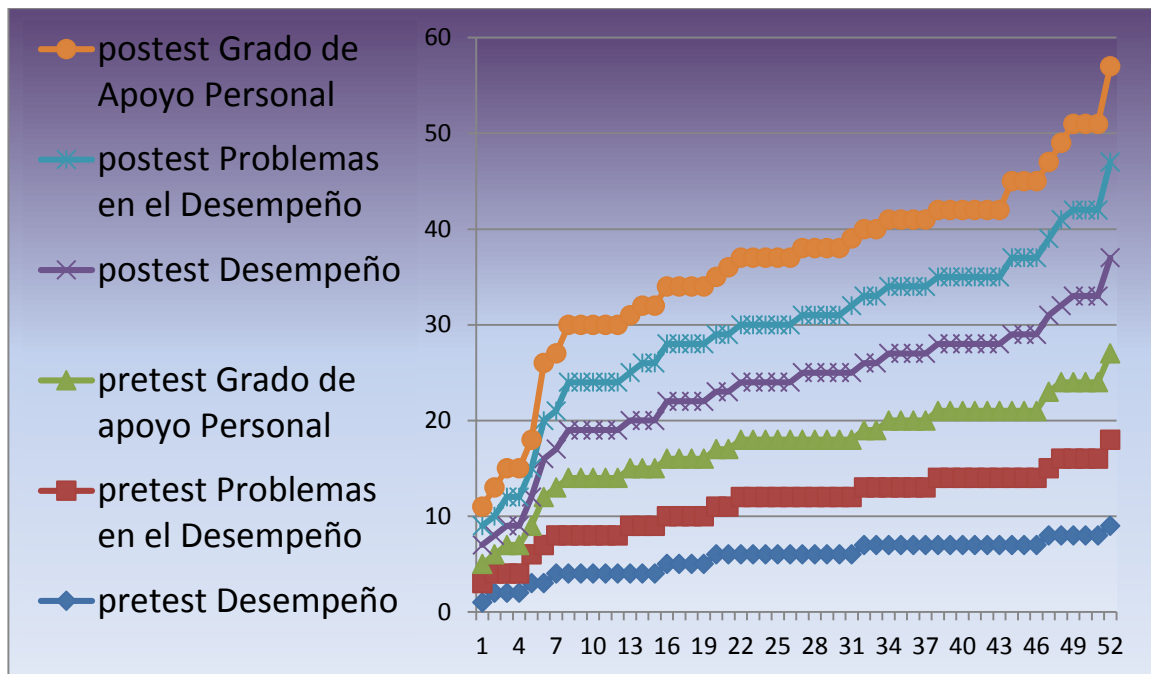
TABLA Nº 13

PRUEBA: Desata cordones de zapatos

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,95443033 r ² : 0,91093726 = 91%		
	f	X	F	Y	XY	X2	Y2
NO (1 - 3)	6	13	5	11	143	169	121
NA (4 - 6)	25	128	21	114	14592	16384	12996
SI (7 -10)	21	154	26	196	30184	23716	38416
I (1 - 3)	5	11	5	13	143	121	169
C (4 - 6)	32	169	25	140	23660	28561	19600
FC (7 -10)	15	111	22	169	18759	12321	28561
1ES (1 - 3)	5	13	5	14	182	169	196
FM (4 - 5)	2	10	0	0	0	100	0
FP (6 - 7)	39	247	38	251	61997	61009	63001
SP (8 - 10)	6	49	9	77	3773	2401	5929
Σ	156	905	156	985	153433	144951	168989

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Desatar los cordones de los zapatos es una prueba que demuestra el equilibrio y la capacidad viso manual de los jóvenes, es una prueba que no demuestra peligro alguno, al contrario ayuda a mejorar las destrezas motoras de los jóvenes. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el posttest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,95443033** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²: 0,91093726** o **91%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el posttest y nos indica que si presento productividad.

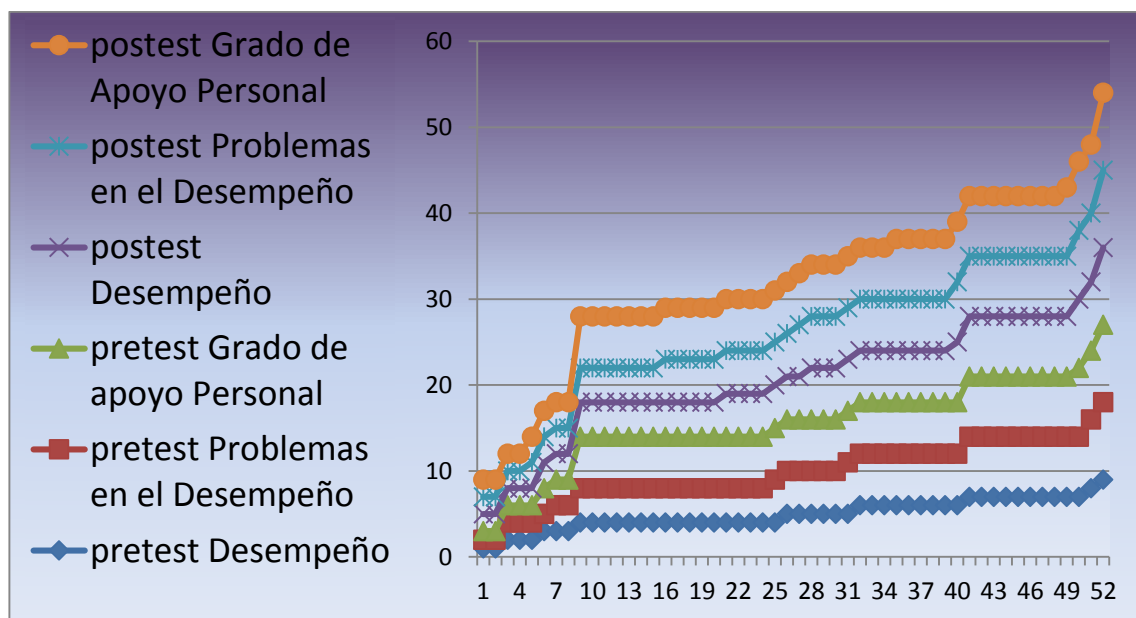
TABLA N° 14

PRUEBA: Copia una línea recta (Lam. 1; lápiz; reverso hoja reg.)

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,99918517 r ² : 0,998371= 1%		
	f	X	f	Y	XY	X2	Y2
NO (1 - 3)	8	17	8	19	323	289	361
NA (4 - 6)	32	152	31	155	23560	23104	24025
SI (7 -10)	12	87	13	95	8265	7569	9025
I (1 - 3)	8	16	8	20	320	256	400
C (4 - 6)	32	154	31	161	24794	23716	25921
FC (7 -10)	12	87	13	95	8265	7569	9025
IES (1 - 3)	8	17	8	20	340	289	400
FM (4 - 5)	0	0	0	0	0	0	0
FP (6 - 7)	41	255	40	254	64770	65025	64516
SP (8 - 10)	3	25	4	33	825	625	1089
Σ	156	810	156	852	131462	128442	134762

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Copiar una línea recta al reverso de una hoja siguiendo como referencia unos puntos de encuentro permite desarrollar las habilidades y la coordinación viso manual que presentan

los jóvenes. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el postest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,99918517** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²:0,998371** o **1%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest y nos indica que si presento productividad.

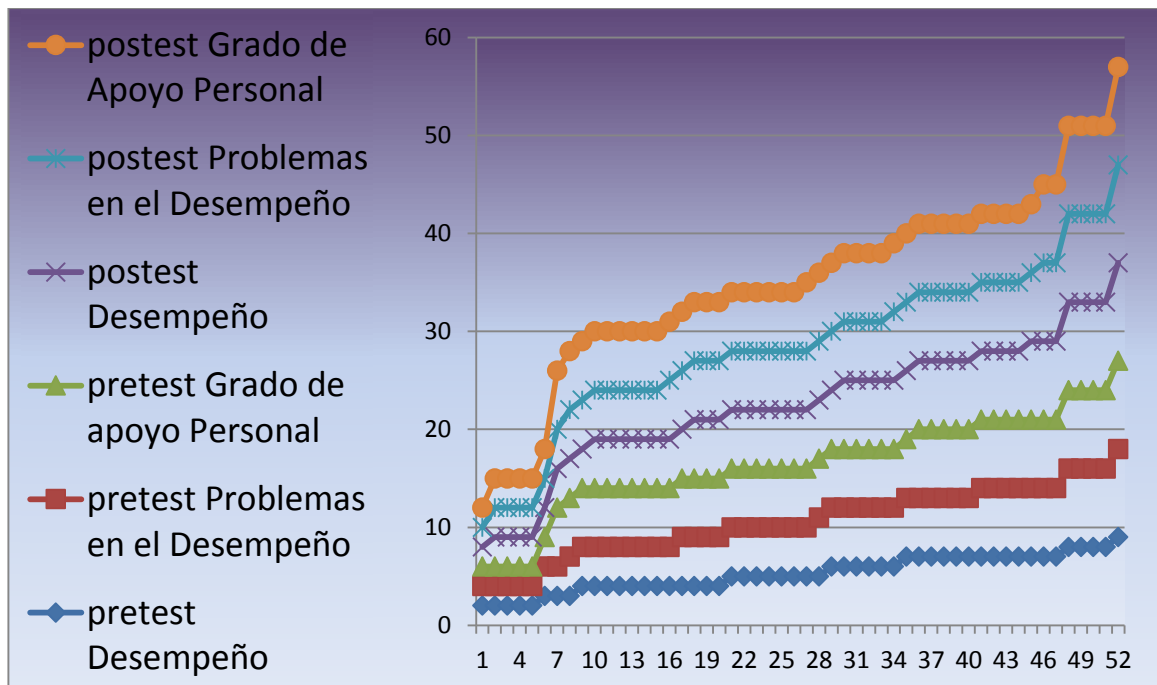
TABLA N° 15

PRUEBA: Ordena por tamaño (Tablero; barritas)

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,96325854 r ² : 0,92786702= 93%		
	f	X	f	Y	XY	X ²	Y ²
NO (1 - 3)	8	19	6	13	247	361	169
NA (4 - 6)	26	124	23	124	15376	15376	15376
SI (7 -10)	18	132	23	175	23100	17424	30625
I (1 - 3)	7	16	6	17	272	256	289
C (4 - 6)	33	169	27	152	25688	28561	23104
FC (7 -10)	12	90	19	146	13140	8100	21316
IES (1 - 3)	6	13	6	17	221	169	289
FM (4 - 5)	0	0	0	0	0	0	0
FP (6 - 7)	41	258	39	253	65274	66564	64009
SP (8 - 10)	5	41	7	62	2542	1681	3844
∑	156	862	156	959	145860	138492	159021

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Ordenar por tamaño un tablero de barras es una prueba que no presenta riesgos ni peligros, nos permite observar el nivel cognitivo, la memoria, atención y la concentración que presentan los jóvenes. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el posttest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,96325854** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²:0,92786702** o **93%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el posttest y nos indica que si presento productividad.

Test de psicomotricidad gruesa

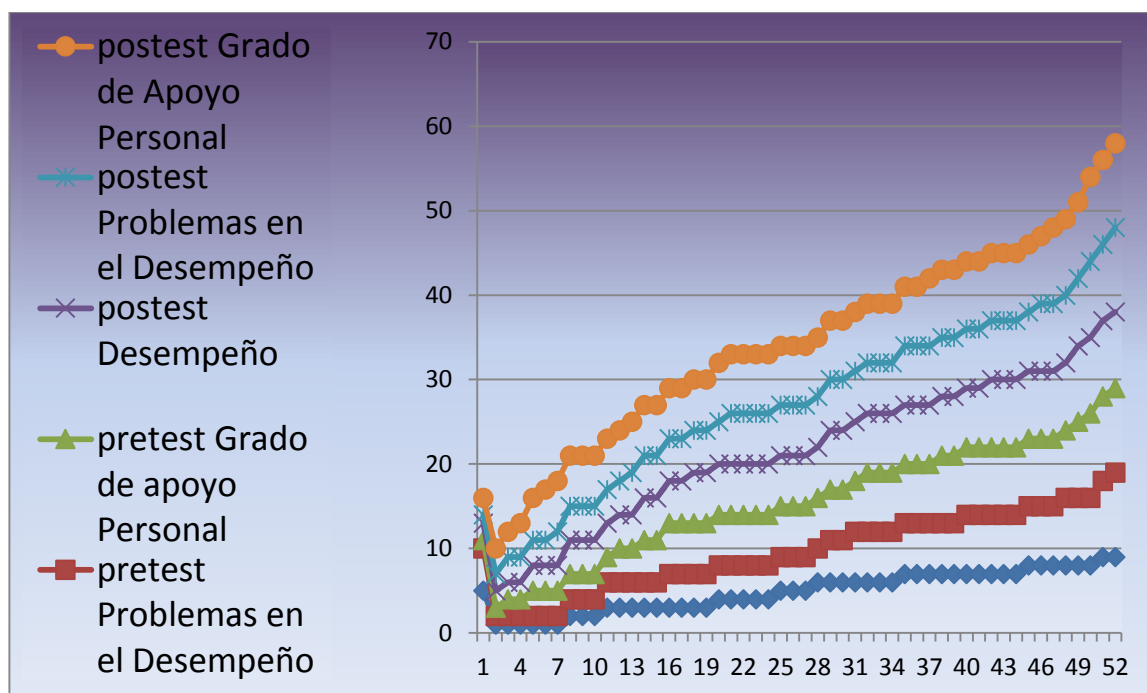
TABLA N° 16

PRUEBA: Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar (circulo)

(r) PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,98088993 r ² : 0,96214506= 0.96%			
	INDICADORES	f	X	f	Y	XY	X2	Y2
	NO (1 - 3)	18	39	7	17	663	1521	289
	NA (4 - 6)	16	82	21	110	9020	6724	12100
	SI (7 -10)	18	136	24	183	24888	18496	33489
	I (1 - 3)	14	27	6	15	405	729	225
	C (4 - 6)	25	121	28	148	17908	14641	21904
	FC (7 -10)	13	99	17	137	13563	9801	18769
	ES (1 - 3)	11	27	3	8	216	729	64
	FM (4 - 5)	4	18	2	9	162	324	81
	FP (6 - 7)	22	138	32	203	28014	19044	41209
	SP (8 - 10)	15	127	16	137	17399	16129	18769
	Σ	156	814	156	967	112238	88138	146899

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Saltar con los dos pies juntos en un mismo lugar es la capacidad que tiene un ser vivo para producir movimientos por sí mismo, en esta prueba los jóvenes demuestran y adquieren equilibrio, lo que permite tener un control de su propio cuerpo. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el postest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,98088993** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²:0,96214506** o **0.96%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest y nos indica que si presento productividad.

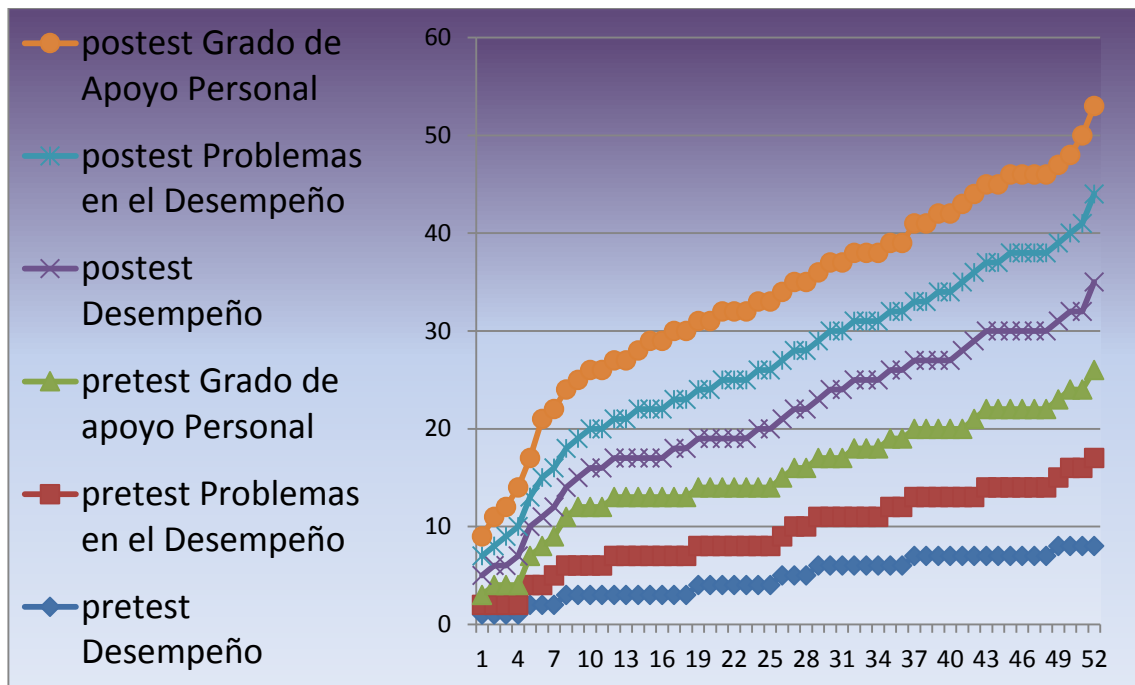
TABLA Nº 17

PRUEBA: Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,95385458 r ² : 0,90983856= 0.91%		
	INDICADORES	f	X	f	Y	XY	X2
NO (1 – 3)	18	43	9	24	1032	1849	576
NA (4 – 6)	18	91	20	99	9009	8281	9801
SI (7 -10)	16	116	23	174	20184	13456	30276
I (1 - 3)	11	23	5	13	299	529	169
C (4 - 6)	31	148	33	175	25900	21904	30625
FC (7 -10)	10	74	14	108	7992	5476	11664
ES (1 – 3)	5	10	3	8	80	100	64
FM (4 - 5)	3	13	2	8	104	169	64
FP (6 - 7)	33	208	31	208	43264	43264	43264
SP (8 - 10)	11	89	16	130	11570	7921	16900
Σ	156	815	156	947	771805	664225	896809

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Saltar diez pasos llevando un vaso lleno de agua es una prueba donde se observa acciones coordinadas como también el equilibrio de los movimientos realizados por los jóvenes, además se logra observar el aspecto físico, cognitivo y afectivo de los individuos. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el posttest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,95385458** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²:0,90983856** o **0.91%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el posttest y nos indica que si presento productividad.

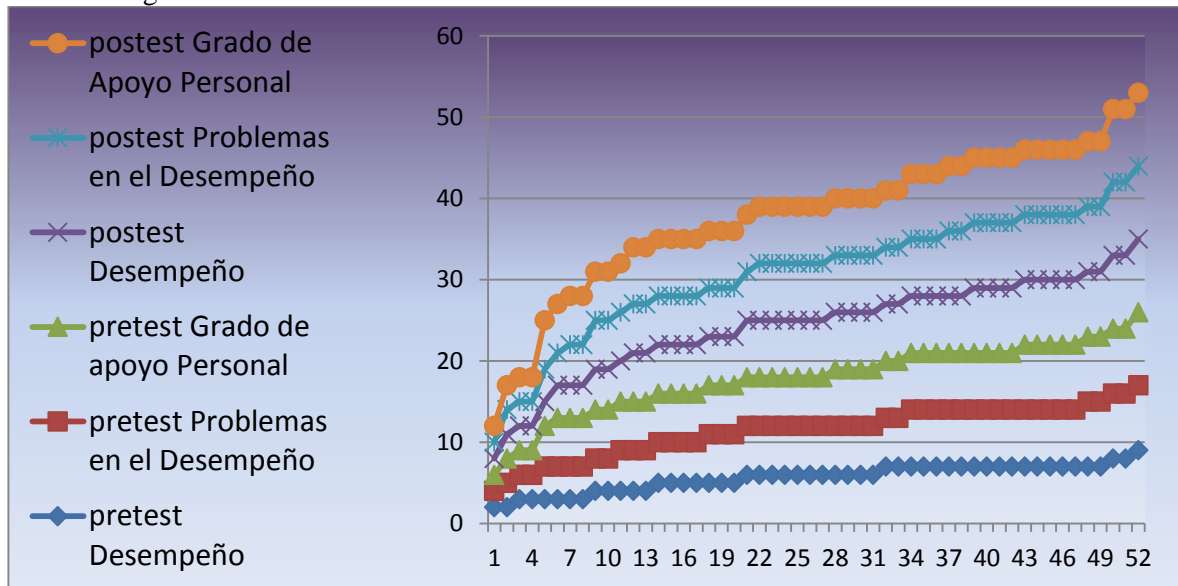
TABLA N° 18

PRUEBA: Se para en un pie 25 seg. o más (der- izq.)

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,81060882 r ² : 0,65708666 = 0.66%		
	f	X	f	Y	XY	X2	Y2
NO (1 - 3)	8	22	5	14	308	484	196
NA (4 - 6)	23	121	15	81	9801	14641	6561
SI (7 -10)	21	151	32	241	36391	22801	58081
I (1 - 3)	4	11	4	11	121	121	121
C (4 - 6)	29	155	17	96	14880	24025	9216
FC (7 -10)	19	138	31	236	32568	19044	55696
IES (1 - 3)	4	11	4	11	121	121	121
FM (4 - 5)	1	5	0	0	0	25	0
FP (6 - 7)	37	237	29	196	46452	56169	38416
SP (8 - 10)	10	81	19	155	12555	6561	24025
Σ	156	932	156	1041	153197	143992	192433

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Pararse en un pie por más de 25 segundos es una prueba que demuestra equilibrio y fuerza muscular para generar una acción adaptada, en esta prueba los jóvenes con discapacidad intelectual no tienen que dejarse desplomar o permitir que otra persona le ayude, si fuese así estaría demostrando que no tiene un buen equilibrio. Ejecutado el test aplicamos la

prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el postest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la r de Pearson es de **r: 0,81060882** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²:0,65708666** o **0.66%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest y nos indica que si presento productividad.

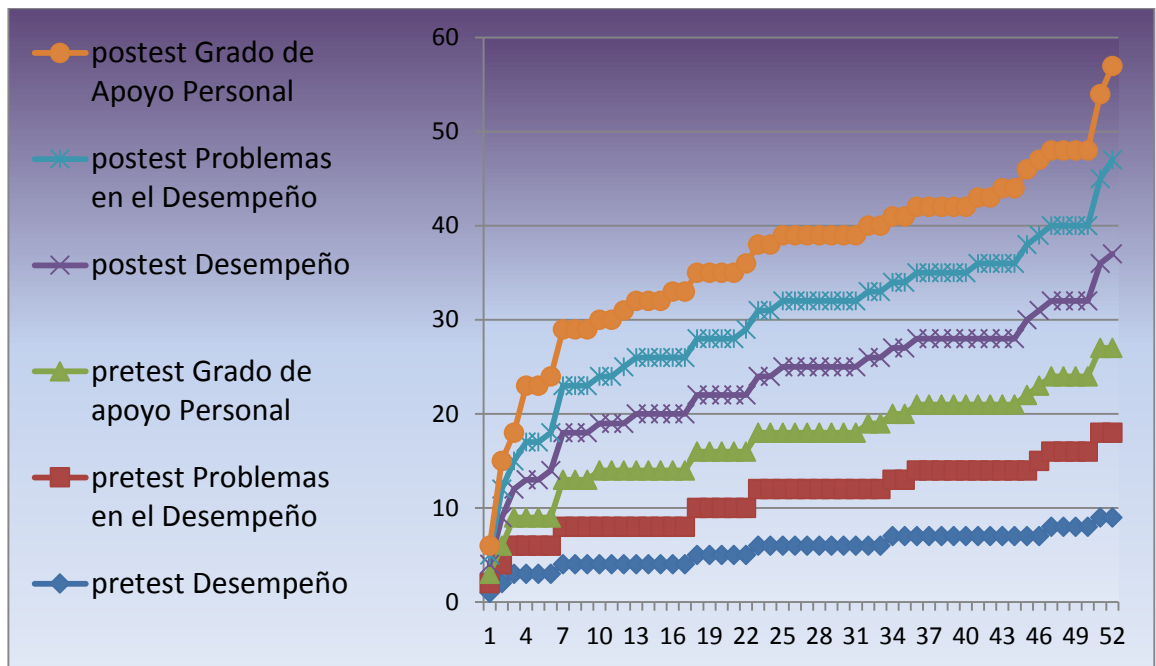
TABLA N° 19

PRUEBA: Camina en punta de pies diez o más pasos

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,90568312 r ² : 0,82026191= 0.82%		
	f	X	f	Y	XY	X2	Y2
NO (1 - 3)	6	15	3	7	105	225	49
NA (4 - 6)	27	135	21	115	15525	18225	13225
SI (7 -10)	19	141	28	207	29187	19881	42849
I (1 - 3)	6	15	3	7	105	225	49
C (4 - 6)	29	147	18	97	14259	21609	9409
FC (7 -10)	17	128	31	232	29696	16384	53824
IES (1 - 3)	6	15	3	7	105	225	49
FM (4 - 5)	3	15	0	0	0	225	0
FP (6 - 7)	35	223	39	261	58203	49729	68121
SP (8 - 10)	8	66	10	83	5478	4356	6889
Σ	156	900	156	1016	152663	131084	194464

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

En esta prueba los jóvenes demuestran el equilibrio que tienen al conservar y mantener la estabilidad en un determinado tiempo, la coordinación es otra capacidad que deben poseer los jóvenes para realizar esta prueba al caminar en punta de pies más de diez pasos. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el posttest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,90568312** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²:0,82026191** o **0.82%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el posttest y nos indica que si presento productividad.

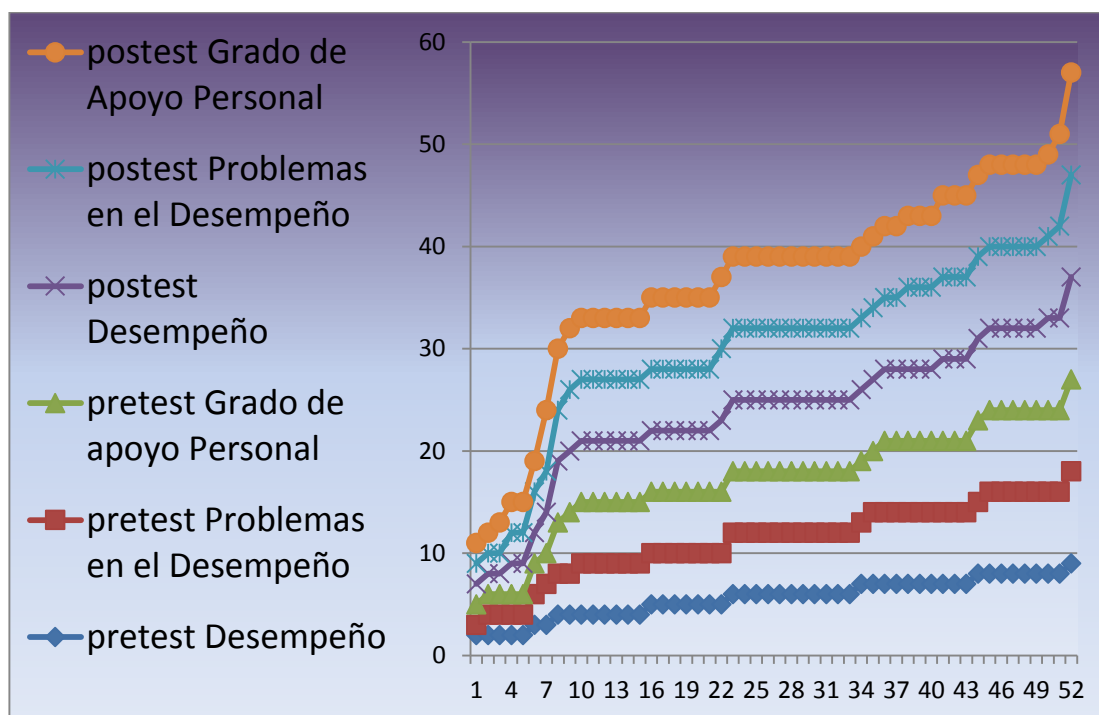
TABLA N° 20

PRUEBA: Coge una pelota dando un salto (Pelota)

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,85808768 r ² : 0,73631446= 0.74%		
	f	X	f	Y	XY	X2	Y2
NO (1 - 3)	7	16	6	15	240	256	225
NA (4 - 6)	26	133	15	88	11704	17689	7744
SI (7 -10)	19	143	31	233	33319	20449	54289
I (1 - 3)	6	12	5	12	144	144	144
C (4 - 6)	28	149	16	91	13559	22201	8281
FC (7 -10)	18	135	31	235	31725	18225	55225
IES (1 - 3)	7	16	6	16	256	256	256
FM (4 - 5)	1	5	0	0	0	25	0
FP (6 - 7)	35	218	34	229	49922	47524	52441
SP (8 - 10)	9	73	12	99	7227	5329	9801
Σ	156	900	156	1018	148096	132098	188406

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Coger una pelota dando un salto es una prueba que demuestra la coordinación y equilibrio que tienen los jóvenes al estar en movimiento en la totalidad de su parte corporal, esta prueba tiene un poco de dificultad al momento de dar el salto pero se pretende observar si los jóvenes están en la capacidad de realizar la prueba. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el postest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,85808768** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²:0,73631446** o **0.74%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest y nos indica que si presento productividad.

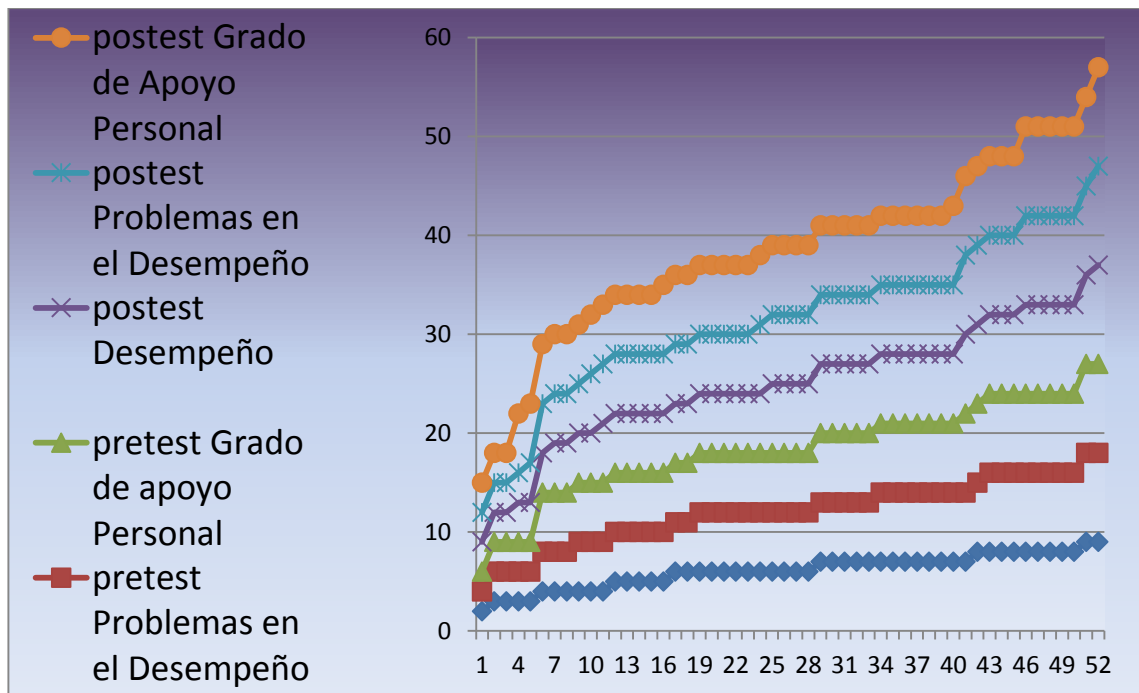
TABLA Nº 21

PRUEBA: Camina hacia delante topando talón y punta

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,9492604 r ² : 0,90109531= 0.90%		
	f	X	f	Y	XY	X ²	Y ²
INDICADORE S							
NO (1 - 3)	5	14	3	9	126	196	81
NA (4 - 6)	23	121	21	116	14036	14641	13456
SI (7 -10)	24	181	28	216	39096	32761	46656
I (1 - 3)	5	14	4	12	168	196	144
C (4 - 6)	28	152	19	108	16416	23104	11664
FC (7 -10)	19	145	29	223	32335	21025	49729
IES (1 - 3)	5	14	3	9	126	196	81
FM (4 - 5)	0	0	0	0	0	0	0
FP (6 - 7)	35	222	36	240	53280	49284	57600
SP (8 - 10)	12	98	13	112	10976	9604	12544
Σ	156	961	156	1045	166559	151007	191955

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.

Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Cuando el joven trata de caminar hacia adelante topando talón y punta demuestra si sus destrezas motoras están activas, el objetivo de esta prueba es desarrollar la motricidad de los jóvenes demostrando buena coordinación y equilibrio. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el posttest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

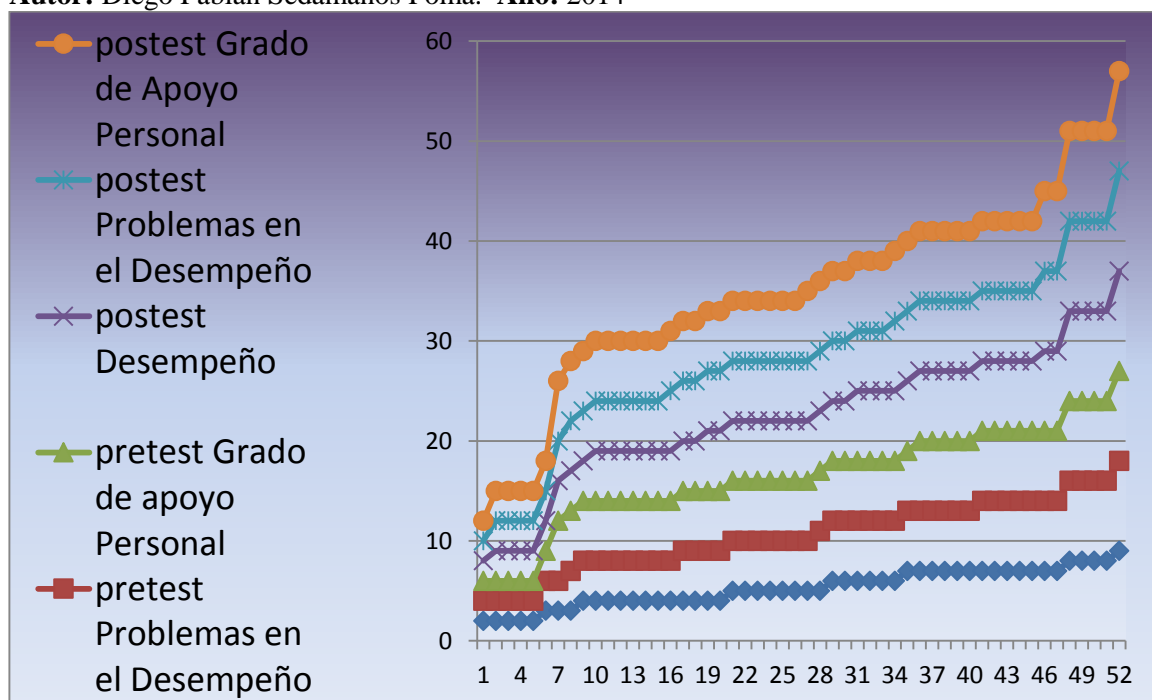
El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,9492604** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²:0,90109531** o **0.90%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el posttest y nos indica que si presento productividad.

TABLA N° 22

PRUEBA: Camina hacia atrás topando punta y talón

(r) de PEARSON	PRETEST Test Inicial		POSTEST Test Final		Coeficiente de correlación de Pearson r: 0,96765494 r ² : 0,93635609 = 0.94%		
	f	X	f	Y	XY	X ²	Y ²
NO (1 - 3)	8	19	6	17	323	361	289
NA (4 - 6)	26	124	24	129	15996	15376	16641
SI (7 -10)	18	132	22	167	22044	17424	27889
I (1 - 3)	7	16	6	17	272	256	289
C (4 - 6)	33	169	27	152	25688	28561	23104
FC (7 -10)	12	90	19	146	13140	8100	21316
IES (1 - 3)	6	13	6	17	221	169	289
FM (4 - 5)	0	0	0	0	0	0	0
FP (6 - 7)	41	258	39	253	65274	66564	64009
SP (8 - 10)	5	41	7	62	2542	1681	3844
Σ	156	862	156	960	145500	138492	157670

Fuente: Test aplicado a los jóvenes del Centro de Atención para personas con Discapacidad CEPRODIS.
Autor: Diego Fabian Sedamanos Poma. **Año:** 2014



Análisis

Cuando el joven trata de caminar hacia atrás topando punta y talón demuestra si sus destrezas motoras están activas, el objetivo de esta prueba es desarrollar la motricidad de los jóvenes demostrando buena coordinación y equilibrio. Ejecutado el test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el postest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables.

El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la **r de Pearson** es de **r: 0,96765494** que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el **r²:0,93635609** o **0.94%** y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest y nos indica que si presento productividad.

g. DISCUSIÓN

Objetivo específico 1

- Conocer el juego como estrategia metodológica para desarrollar el esquema corporal, lateralidad, equilibrio, ubicación tempero espacial y coordinación viso motriz en los jóvenes con Discapacidad Intelectual.

Objetivo específico 2

- Diagnosticar el desarrollo psicomotor de los jóvenes con problemas intelectuales.

Diagnóstico de la realidad temática

Informantes	Criterios	Indicadores en situación negativa			Indicadores en situación positiva		
		Deficiencias	Obsolencias	Necesidades	Teneres	Innovaciones	Satisfactores
PADRES DE FAMILIA	CAUSA DE LA DISCAPACIDAD INTELECTUAL DE SUS HIJOS.	Consumo durante el embarazo ingesta alcohol, drogas o traumatismo por caídas o accidentes; por condiciones genéticas ubicada en la vida intrauterina; síndrome de	Métodos anticuados en la atención prioritaria a los pacientes. Consumo de productos estupefacientes flagelos que afectan a las mujeres embarazadas. Poca información y capacitación a los enfermos	Capacitar a las personas que están comenzando sus vidas sexuales o embarazadas sobre la necesidad de impedir el consumo de estupefaciente o bebidas alcohólicas.	Personal médico capacitado para la atención a embarazadas con problemas de estupefacientes. Capacitación sobre los procesos de atención a las embarazadas. Métodos activos para elevar la autoestima de las	Programa de actividades físicas y recreativas para las embarazadas. Métodos activos y aprendizaje significativo sobre las embarazadas con problemas de estupefacientes.	Parto con tranquilidad y efectividad de cada una de las participantes en la investigación. Motivación de las embarazadas por tener su bebe. Disminución del uso de estupefacientes

		Down, desordenes metabólicos.	(Embarazadas) sobre el cuidado que deben tener al estar en estado de gestación.	Personal médico capacitado para el tratamiento a las embarazadas con flagelos estupefaciente Motivación a las embarazadas para el parto. Proponer programas de actividades físico, recreativos y juegos lúdicos en las madres de familia.	jóvenes embarazadas. Visitas especializadas a las jóvenes embarazadas en su hogar.	Preparación del parto a las personas con problemas de estupefaciente	en las embarazadas.
EL JUEGO COMO RECURSO METODOLÓGICO Y SU INCIDENCIA EN LA DISCAPACIDAD INTELECTUAL	Insuficiente Coordinación motriz, del Equilibrio y la Fuerza. Falta de Estímulo a la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de	Planificación tradicional, métodos anticuados con estilos de mando directo y por tareas. Juegos sin reglas y metodología improvisadas. Métodos no acorde a la estimulación	Planificación contemporánea y desarrollo de los juegos incluyendo los tradicionales. Métodos actualizados que contribuyan al aprendizaje significativo.	Profesor capacitado con conocimientos científicos sobre el tema de los discapacitados. Procesos de comunicación y cooperación con los demás. Conocimiento del mundo del adulto.	Utilización del estilo de descubrimiento guiado y resolución de problemas. Planificación, por proyectos o programas de juegos tradicionales teniendo en	Motivación e interés por participar en los juegos en ofertas. Recuperación de los juegos tradicionales por lo discapacitados. Aumento de la autoestima en	

		la fantasía y la realidad, comunicación, el lenguaje, y el pensamiento abstracto.	del desarrollo moral. Profesores capacitados para trabajar con alumnos discapacitados.	Desarrollo de los valores a través del juego. Profesores capacitados para impartir y desarrollar los juegos en clases. Juegos cooperativos Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos. Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales.	Preparación para la vida laboral. Métodos activos para el aprendizaje significativo.	cuenta las características de los discapacitados. Desarrollo de los juegos en movimientos para alumnos discapacitados Aplicación planificada de la metodología para el desarrollo de las capacidades físicas..	los discapacitados a través del juego. Desarrollo de los valores en los juegos colectivos.
¿CREE USTED, QUÉ CON LA AYUDA DE JUEGOS ADAPTADOS DE PSICOMOTRICIDAD EL JOVEN SE	Insuficiente planificación de juegos adaptados acorde a la edad de los afectados. Aplicación de juegos anticuados para los jóvenes con discapacidad.	Planificación de clases tradicional e improvisadas por los profesores (terapistas). Juegos lúdicos o tradicionales no acorde a las características de los discapacitados.	Profesores capacitados para desarrollar juegos activos a los discapacitados Métodos activos que contribuyan con el aprendizaje	Profesores capacitados y preparados para aplicar la metodología correcta de los juegos en clases para los discapacitados.	Aplicar los métodos activos de juegos especiales para los discapacitados Aplicar los estilos de enseñanzas	Jóvenes discapacitados satisfechos por la planificación y organización de los juegos. Satisfacción por los medios y recursos	

<p>INTEGRAR A MÁS FÁCILMENTE AL GRUPO FAMILIAR Y SOCIAL? 44% PLANTEA QUE NO.</p>	<p>Falta de preparación de los profesores (terapistas) al aplicar juegos para discapacitados.</p> <p>Ausencia de métodos y metodología adecuados para adaptar los juegos a los discapacitados.</p> <p>Altas exigencias en la ejecución de los juegos.</p>	<p>Métodos tradicionales, con objetivos inalcanzables para los discapacitados.</p> <p>Estilo de mando y por tareas aplicados por los profesores.</p> <p>Insuficiente aplicación de los estilos por descubrimientos guiados y resolución de problemas en los juegos planteados.</p>	<p>significativo de los estudiantes.</p> <p>Aplicar métodos y estilos por descubrimientos guiados y resolución de problemas, que permitan la creatividad de los discapacitados.</p>	<p>Aplicar estilos de enseñanzas contemporáneos para buscar la construcción del conocimiento por el propio estudiante.</p> <p>Profesores con conocimientos del tipo de juego a aplicar a los discapacitados, apoyándose en los métodos propios del juego.</p>	<p>encaminados a transformar el pensamiento de los discapacitados</p> <p>Utilizar materiales didácticos actualizados y acordes a los discapacitados para facilitar el desarrollo del juego.</p>	<p>disponibles para el desarrollo de los juegos para jóvenes especiales discapacitados</p> <p>Motivación e interés por las clases de educación física a través de los juegos desarrollados para los discapacitados</p>
<p>¿CREE USTED, QUÉ LOS JUEGOS QUE UTILIZAN LOS DOCENTES SON APROPIADOS PARA</p>	<p>Insuficiencia cognitivas por su enfermedad.</p> <p>Escasa iniciativa</p> <p>Menor capacidad de inhibición</p>	<p>Profesores incapacitados para tratar con personas con discapacidad</p> <p>Métodos anticuados y no acorde con las características de los discapacitados.</p>	<p>Adaptación del programa educativo a la personalidad del niño</p> <p>Favorecer su participación en juegos y</p>	<p>Profesor capacitado, con alto conocimiento de las características de los discapacitados</p> <p>Métodos activos que permitan un aprendizaje significativo</p>	<p>Programar ejercicios para aumentar la capacidad de atención</p> <p>Medios y recursos que posibilitan el desarrollo de los</p>	<p>Satisfacción por el aprendizaje mediante la observación, la práctica conductual y las actividades con objetos e imágenes</p>

	<p>DISMINUIR LA DISCAPACIDAD INTELECTUAL DE SU HIJO EL 67% PLANTEA QUE NO.</p>	<p>Persistencia de conductas</p> <p>Menor capacidad de respuesta</p> <p>Muestra afectiva por sus cuidadores</p> <p>Mala motricidad</p> <p>Lentitud en las reacciones motoras</p> <p>Mala coordinación</p> <p>Hipotonía muscular</p>	<p>Modelo tradicional con estilo de mando y por tareas.</p> <p>Poca motivación hacia los juegos desarrollados para los discapacitados.</p>	<p>actividades de grupo</p> <p>Estimular el autocontrol</p> <p>Ejercicio físico regular</p> <p>Estudiar las características físicas y de salud de la persona junto al riesgo que pueda conllevar realizar determinadas actividades físicas</p>	<p>Utilización de estilos de enseñanza, dirigidos a lograr la iniciativa y creatividad en los discapacitados.</p>	<p>juegos para personas con discapacidad intelectual</p>	<p>Satisfacción por lograr la Memoria procedimental y operativa bien desarrollada</p> <p>Satisfacción por realizar ejercicios para entrenar la memoria</p>
--	--	---	--	--	---	--	--

Interpretación

- El 39,62% de las madres de familia consideran que la causa que provoco en su hijo la discapacidad intelectual fue el consumo de alcohol durante el embarazo, drogas o traumatismo por caídas o accidentes; por condiciones genéticas ubicada en la vida intrauterina; síndrome de Down y desórdenes metabólicos.
- Las madres de familia piensan que el juego es un buen recurso metodológico que deben utilizar los maestros con más frecuencia en la institución por el motivo que sus hijos muestran insuficiente coordinación motriz, del equilibrio y la fuerza, falta de estímulo a la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto.
- Las madres de familia están convencidas que con la ayuda de juegos adaptados de psicomotricidad sus hijos podrán integrarse más fácilmente ante el grupo familiar y social, teniendo en cuenta que anteriormente había insuficiente planificación de juegos adaptados acorde a la edad de los afectados, de la misma manera los profesores no estaban preparados para aplicar juegos para discapacitados y tenían altas exigencias en la ejecución de los juegos.
- El 67% de las madres de familia de los jóvenes que asisten al “CEPRODIS” manifestaron que los juegos que utilizan los docentes del “CEPRODIS” no son los apropiados para disminuir la discapacidad intelectual de su hijo debido a que hay insuficiencias cognitivas por su enfermedad, menor capacidad de inhibición, métodos anticuados y no acorde con las características de los discapacitados y poca motivación hacia los jóvenes desarrollados para los discapacitados.

Objetivo específico 3

- Diseñar una guía de juegos adaptados para los jóvenes con discapacidades diferentes para mejorar el desarrollo psicomotor.

Objetivo específico 4

- Aplicar la guía de juegos adaptados para los jóvenes con discapacidades diferentes para mejorar el desarrollo psicomotor

Objetivo específico 5

- Valorar el desarrollo psicomotor de los jóvenes a la aplicación de los juegos adaptados.

Aplicación y valoración de la propuesta alternativa

Propuesta Alternativa	Estrategia de Aplicación	Valoración con coeficiente de correlación de Pearson
MEJORAMIENTO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, CON LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LUDICAS.	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar	r: 0,79229853 r ² : 0,62773697 = 63%
	Construye una torre de 8 cubos	r: 0,63388338 r ² : 0,40180814 = 40%
	Desabotona una camisa	r: 0,98885073 r ² : 0,97782576 = 98%
	Enhebra aguja (aguja de lana; hilo)	r: 0,99568491 r ² : 0,99138844 = 99%
	Desata cordones de zapatos	r: 0,95443033 r ² : 0,91093726 = 91%
	Copia una línea recta (Lam. 1; lápiz; reverso hoja reg.)	r: 0,99918517 r ² : 0,998371 = 1%
	Ordena por tamaño (Tablero; barritas)	r: 0,96325854 r ² : 0,92786702 = 93%
	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar (circulo)	r: 0,98088993 r ² : 0,96214506 = 96%
	Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua (línea recta)	r: 0,95385458 r ² : 0,90983856 = 0.91%
	Se para en un pie 25 seg. o más (der- izq.)	r: 0,81060882 r ² : 0,65708666 = 0.66%
	Camina en punta de pies diez o más pasos	r: 0,90568312 r ² : 0,82026191 = 0.82%
	Coge una pelota dando un salto (Pelota)	r: 0,85808768 r ² : 0,73631446 = 0.74%
	Camina hacia delante topando talón y punta	r: 0,9492604 r ² : 0,90109531 = 0.90%
Camina hacia atrás topando punta y talón	r: 0,96765494 r ² : 0,93635609 = 0.94%	
TOTAL		r² : 10,16558989 = 0.78%

Conclusiones:

Se llega a la conclusión de que a través de las pruebas realizadas se pudo demostrar que la motricidad de los jóvenes es buena en la coordinación, equilibrio. Coger una pelota dando un salto, Caminar hacia atrás topando punta y talón, Se para en un pie 25 seg. o más (derizq.), Copia una línea recta (Lam. 1; lápiz; reverso hoja reg.), Desata cordones de zapatos, Enhebra aguja (aguja de lana; hilo). Luego de ejecutar los diferentes test aplicamos la prueba estadística de Pearson relacionamos las dos variables medibles que son el pretest y el postest, la prueba en si no considera a una como independiente y a la otra como dependiente ya que no evalúa la causalidad esta se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en la muestra de las dos variables. El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la r de Pearson es de $r: 0,96765494$ que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el $r^2: 0,93635609$ o 0.94% y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest y nos indica que si presento productividad. Estos resultados provocaron Satisfacción por el aprendizaje mediante la observación de la práctica conductual de las actividades con objetos e imágenes, satisfacción por lograr la memoria procedimental y operativa bien desarrollada, satisfacción por realizar ejercicios para entrenar la memoria, motivación e interés por participar en los juegos en ofertas. Recuperación de los juegos tradicionales por lo discapacitados. Aumento de la autoestima en los discapacitados a través del juego. Desarrollo de los valores en los juegos colectivos. Al aplicar el test inicial y el test final de valoración para el trabajo de la propuesta alternativa “Mejoramiento de la psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual, con la aplicación de actividades lúdicas”, la relación entre dos variables medidas con el coeficiente de correlación de Pearson presentando resultados con signo positivo próximos a 1. Esto permite decir que los jóvenes incluidos en la propuesta alternativa produjeron un efecto positivo realizando un trabajo que mejoro el desarrollo psicomotor de los jóvenes con discapacidad intelectual del CEPRODIS.

h. CONCLUSIONES

La discapacidad conlleva al consumo durante el embarazo de ingesta alcohol, drogas que provocan, traumatismo, por caídas o accidentes; así como, desordenes metabólicos.

Insuficiente Coordinación motriz, del equilibrio y la fuerza, seguido de falta de estímulo a la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.

Insuficiente planificación de juegos adaptados acorde a la edad de los afectados. Aplicación de juegos anticuados para los jóvenes con discapacidad., Falta de preparación de los profesores al aplicar juegos para discapacitados. Ausencia de métodos y metodología adecuados para adaptar los juegos a los discapacitados., Altas exigencias en la ejecución de los juegos.

Insuficiencia cognitivas por su enfermedad. Escasa iniciativa menor capacidad de inhibición. Persistencia de conductas. Menor capacidad de respuesta. Muestra afectiva por sus cuidadores. Mala motricidad. Lentitud en las reacciones motoras. Mala coordinación. Hipotonía muscular.

Se profundizo en las teorías relacionadas estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad en general en personas discapacitadas, los cuales nos permitieron apoyarnos en la elaboración del marco teórico.

Se realizó el diagnóstico inicial (pretest), el mismo arrojó una serie de deficiencias que nos llevaron a proponer una alternativa con el objetivo de mejorar la discapacidad intelectual de los participantes en la investigación, provocando así un diseño pre experimental ya que se trabajó con un solo grupo y al mismo les aplicamos un pretest y posteriormente un postest.

Se diseñó una guía de juegos adaptados, que al principio tuvo sus inconvenientes ya que el grupo investigado no estaba preparado para recibir un conjunto de juegos propios para su discapacidad que les permitieran a ellos reaccionar ante diferentes situaciones que se les presentaron en dichos juegos.

Se aplicó y evaluó la propuesta de guía de juegos adaptados, el mismo tuvo un gran impacto en los discapacitados que participaron en la investigación como se puede observar los resultados demuestran los avances y las transformaciones que se notaron al concluir el proceso investigativo reflejándose así que: El coeficiente de correlación ofrece una buena predicción de una variable respecto de la otra, ya que la r de Pearson es de $r: 0,96765494$ que representa una correlación positiva muy fuerte, y cuando Pearson va al cuadrado se observa que el $r^2:0,93635609$ o 0.94% y se obtiene una sola respuesta entre la variable del pretest y el postest y nos indica que si presento productividad, todo el proceso de investigación.

i. RECOMENDACIONES

Profesores capacitados para desarrollar juegos activos a los discapacitados. Métodos activos que contribuyan con el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Aplicar métodos y estilos por descubrimientos guiados y resolución de problemas, que permitan la creatividad de los discapacitados.

Adaptación del programa educativo a la personalidad del niño. Favorecer su participación en juegos y actividades de grupo y estimular el autocontrol.

Realizar ejercicio físico regular, estudiar las características físicas y de salud de la persona junto al riesgo que pueda conllevar realizar determinadas actividades físicas.

Los padres de familia antes de iniciar la formación de su familia deberían hacerse exámenes genéticos de diagnóstico, y durante el embarazo llevar un control y manejo adecuado del mismo.

Las instituciones que manejan niños con discapacidad intelectual organicen programas de integración con actividades lúdicas para mejorar las discapacidades.

Generalizar este tipo de investigación a otros centros educativos con estas características en la ciudad de Loja.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

PROPUESTA ALTERNATIVA

TÍTULO

**MEJORAMIENTO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JOVENES CON
DISCAPACIDAD INTELECTUAL, CON LA APLICACIÓN DE
ACTIVIDADES LUDICAS.**

Propuesta Alternativa previa a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Cultura Física y Deportes.

AUTOR

DIEGO FABIAN SEDAMANOS POMA

DIRECTORA DE TESIS

DR.MG.SC.BÉLGICA AGUILAR

LOJA – ECUADOR

2014

a. TITULO

MEJORAMIENTO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, CON LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LUDICAS.

b. INTRODUCCIÓN.

Las actividades lúdicas se han introducido en los últimos años como una herramienta didáctica para la adquisición y desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas en edad escolar, en las diferentes áreas de la vida del ser humano. En relación a esto, según un estudio realizado, (Kaufman, 1994), considera que las actividades del juego pueden proporcionar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional.

El desarrollo de actividades lúdicas ayuda al estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el niño/a juega al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno. Por ende es importante asumir el desarrollo de actividades lúdicas como una actividad fundamental en la planificación escolar. De acuerdo con esto, se concibe un criterio de intencionalidad, por lo que se incluye en la planificación educativa, debiendo destacar el juego como una actividad didáctica, para lograr determinados objetivos, sin perder de vista, los intereses de los niños y niñas, sus potencialidades, propiciando su iniciativa y creatividad. (Gustavo Adolfo, 2003)

La adopción de actividades lúdicas en las planificaciones de clases requiere de la utilización de una pedagogía organizada con base a estrategias didácticas que valoren el placer de jugar y aprender. En este sentido, el/la docente como mediador(a) debe propiciar escenarios de juegos entre grupos que garanticen la Interacción entre los niños y niñas, la comunicación y expresión oral artística y creativa, en un ambiente de apoyo que fomente la confianza y la creación libre.

Las actividades lúdicas, son una necesidad del ser humano en su etapa de desarrollo ya que cuando juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte favoreciendo la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora. En este elemento existe la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la

responsabilidad que se asume, y el goce de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje. Ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y, si la actividad lúdica se realiza tomando estos en consideración, ya que se dotará al niño y niña de herramientas que le proporcionarán un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en adultos bien adaptados. (Ballesteros, 2011)

Más allá del enfoque curricular que le demos al juego el niño juega por jugar porque en el contexto del juego encuentran una forma natural y espontánea de crecer, desarrollarse, encontrarse a sí mismo y de disfrutar pues no olvidemos que, sobre todas las cosas, debemos procurar el bienestar del niño o niña. Por ende la presente propuesta pretende desarrollar actividades lúdicas que nos permita crear un ambiente tranquilo y relajado durante el desarrollo de las planificaciones de clase promoviendo en el niño o niña el desarrollo de capacidades tales como la atención, la memoria, la percepción, la expresión tanto lingüística como corporal, la fluidez verbal, el conocimiento personal, al mismo tiempo que introducir en el aula juegos que permitan desarrollar la psicomotricidad de los niños. (Jurado Gomez, 2009)

Concluyendo entonces diremos que la aplicación de las actividades lúdicas ayudarían a mejorar los problemas psicomotrices no solo en los individuos en las primeras etapas de la vida, sino que también serían eficaces en los individuos con problemas de discapacidad intelectual, ya que el juego ayuda a mejorar la atención, la memoria, la percepción, la expresión corporal y la fluidez verbal.

C. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Según (Miles, 2006) en su libro Educación Especial para Alumnos con deficiencia Mental exterioriza que los niños con discapacidad intelectual tienen mucho en común con nosotros (lo que generalmente denominamos persona normal), debido que algunos niños con discapacidad intelectual son más inteligentes que otros, muy pocos pueden ganar premios en ciencias, algunos pueden escribir novelas o poesía excelente, pero no la mayoría. Algunos somos mejores para los trabajos mecánicos y otros son mejores aprendiendo desde los libros. Las personas con discapacidad intelectual son menos inteligentes que el resto de nosotros. Así y todo algunos han escrito relatos y poesía, han pintado cuadros hermosos o han demostrado talentos sorprendentes. Un niño normal aprende muchas habilidades y desarrolla sus capacidades con gran rapidez

durante los primeros años de su vida. Un niño con discapacidad intelectual es aquel cuyo aprendizaje y desarrollo se ha retrasado o demorado por una u otra razón. La discapacidad intelectual, también llamada retraso mental, es un retraso o demora en el desarrollo mental.

(Echeverri & Gómez) En su libro *La dimensión Lúdica del Maestro en Formación*, menciona que la actividad lúdica favorece a los niños debido a que favorece el desarrollo de la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad. Surgen así las Ludotecas como institución que optimiza las posibilidades descritas y como singular espacio destinado al juego, necesario en nuestra sociedad actual.

(Velázquez & Josué, *El juego y su metodología*. Editex., 2009), en su libro *El juego y su metodología* mencionan que el juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño: El COGNITIVO a través de la resolución de los problemas planteados, El MOTRIZ realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas, el SOCIAL a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación, el AFECTIVO se establecen vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo Interdisciplinar, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que queremos incidir con este taller.

d. JUSTIFICACION

El diseño de una guía metodológica de Juegos Adaptados de Psicomotricidad se justifica plenamente en virtud de su gran importancia pedagógica para el Centro de atención para personas con discapacidad CEPRODIS, el poder contar con esta herramienta que permitirá conocer que juegos son recomendables para la discapacidad

intelectual de los estudiantes, toda vez que la inadecuada aplicación de un juego en lugar de provocar resultados positivos para el aprendizaje puede tornarse en un factor desmotivacional para los jóvenes por parte permitirá conocer la metodología a aplicarse, los recursos a utilizarse como los objetivos que persigue cada uno de los juegos.

La guía también puede servir para que los padres de familia con las debidas orientaciones pedagógicas de los docentes permita reforzar el trabajo del estudiante en casa ya que en muchas ocasiones han manifestado que los estudiantes en casa desean continuar con las actividades aprendidas en clase, pero, que lastimosamente no se pueden ejecutar en casa por no existir una guía para una correcta aplicación.

Se espera que el rendimiento de los jóvenes mejore, tomando en consideración que los padres de familia han manifestado en las encuestas aplicadas; que los juegos de Psicomotricidad son un importante recurso metodológico que motiva enormemente a los jóvenes del plantel.

También se justifica plenamente en consideración que es una investigación de tipo académico, en el cual, se necesita más de la buena voluntad de los jóvenes que asisten al Centro y padres de familia para leer, comprender y aplicar la propuesta.

La investigación responde a las reales necesidades del Centro de atención para personas con discapacidad CEPRODIS, ya que conozco la realidad educativa y el requerimiento respecto a los juegos de psicomotricidad que requieren, estudiantes, docentes y padres de familia.

Se justifica por que la situación problemática en el Centro de Atención para personas con Discapacidad Intelectual CEPRODIS de la ciudad de Loja no usan normalmente el método del juego para mejorar la discapacidad, el que serviría como enlace motivacional para el desarrollo de la actividad formativa, los juegos aplicados por la terapeuta física no motivan a los jóvenes por eso surge la necesidad de realizar una guía de juegos adaptados para elevar el interés del aprendizaje de la expresión corporal. Por tal motivo después de analizar el problema existente planteamos desarrollar y aplicar una guía metodológica de actividades lúdicas en jóvenes con dificultades psicomotrices por su discapacidad intelectual que asisten al CEPRODIS.

e. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una guía de juegos adaptados para los jóvenes con discapacidades intelectuales para mejorar el desarrollo psicomotor.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Aplicar el juego como una actividad que permita disminuir las dificultades psicomotrices que presentan los jóvenes con discapacidad intelectual.
- Mejorar la expresión corporal de los jóvenes por medio de juegos lúdicos, para que les permita su integración a la comunidad.

f. METODOLOGÍA Y DESARROLLO DE LOS JUEGOS

La metodología de trabajo se la realiza durante tres meses, con una frecuencia de 3 veces por semana, los días lunes, miércoles y jueves en un horario de 180 minutos por día.

- En la primera semana del trabajo de campo se aplicaran los test de diagnósticos de Psicomotricidad a los jóvenes del centro de atención para personas con discapacidad CEPRODIS, en el cual anhelamos estar al tanto como se encuentra su desarrollo psicomotor, sus destrezas y su inteligencia, refiriéndonos especialmente en el nivel motor del joven al observar si domina sus movimientos corporales, a nivel cognitivo al prestar atención en su estado de memoria, atención, concentración y creatividad; a nivel social y afectivo, al observar su seguridad, si confrontan sus miedos y si se relacionan fácilmente con los demás, con todo lo recopilado del test de psicomotricidad pretendemos desarrollar las capacidades de los jóvenes (la inteligencia, la comunicación, la afectividad, los aprendizajes) a través del movimiento, el equilibrio y en general la coordinación motriz.
- Luego se aplicaran los juegos adaptados, para mejorar la discapacidad intelectual de los jóvenes potenciando la expresión corporal que ellos

presentan, el tipo de juegos que utilizamos son adecuados a su problema, tratando por medio de estos mejorar su psicomotricidad, recurrimos a juegos que desarrollan las capacidades físicas y mentales de los jóvenes y consolidan sus patrones de comportamiento, relación y socialización, por medio de los juegos aplicados en la propuesta alternativa nos permitimos estudiar lo que son capaces de hacer, examinar su entorno, lo que les rodea, como el juego de construcción (rompecabezas) haciéndolos participes de sus propios juegos.

- Después de haber observado los resultados del test de diagnóstico de psicomotricidad fina y gruesa, se comenzó a realizar el trabajo de campo, aplicando la guía de juegos, con el propósito de mejorar la psicomotricidad de los jóvenes, luego recurrimos a evaluar el proceso de las actividades y observaremos los resultados que presentan los jóvenes en tres ámbitos que son el desempeño, problemas en el desempeño y el grado de dificultad, descubriendo si ha sido posible por medio del juego desarrollar la psicomotricidad, que presentaron al comienzo de la propuesta.

g. METODOLOGIA DE TRABAJO

TEMAS	SUBTEMAS Y METODOLOGIA	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACION
TEST INICIAL (DIAGNOSTICO) Desarrollo Psicomotor Fino y Grueso	<p>Al momento de aplicar el Test de Desarrollo Psicomotor fino tratamos de medir la coordinación de los movimientos de sus brazos y manos con precisión. Aplicamos ejercicios como enhebrar una aguja, pasar agua de un vaso a otro, pintar, etc., son pruebas que nos permitieron medir la motricidad fina de los jóvenes.</p> <p>Al aplicar el Test de Psicomotricidad Gruesa trabajamos todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como caminar, correr y saltar, estas son actividades que requieren esfuerzos y que ayudan a fortalecer cada parte del cuerpo, de la misma manera trabajar el equilibrio.</p>	<p>Aplicación del Test de Desarrollo Psicomotor Fino</p> <p>Aplicación del Test de desarrollo Psicomotor Grueso</p>	<p>Registro Laminas, lápiz. Vasos, agua. Cubos. Camisas. Aguja, lana. Zapatos Pelotas Cubos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desempeño • Problemas en el Desempeño • Grado de apoyo personal.
Juegos motrices con desplazamientos y carreras. Juegos motrices para el desarrollo de las habilidades	<p>El objetivo del “twister sobre periódicos” fue conseguir que los jóvenes conozcan el esquema corporal mediante el juego adaptado, aprendizaje de las partes del cuerpo.</p> <p>Desarrollo: Colocamos periódicos en el suelo simulando ser el juego del enredo, los jóvenes deben apoyar alternativamente las partes del cuerpo que nombremos por ejemplo; las</p>	<p>Juego: Twister sobre periódicos</p> <p>Ejercicios de Lateralidad</p> <p>Juego: Glúteo que te veo</p> <p>Ejercicios para la coordinación y el equilibrio estático</p> <p>Juego: Transportar objetos</p> <p>Arenas Movedizas</p>	<p>Cancha de indor</p> <p>Conos</p> <p>Silbato</p> <p>Colchonetas</p> <p>Pelotas</p> <p>Ula-ula</p>	<p>Mejorar lateralidad, coordinación y equilibrio de los jóvenes.</p> <p>Integración social</p> <p>Respeto y tolerancia</p> <p>Participación y respeto del turno.</p>

<p>de caminar, saltar y rodar.</p>	<p>manos, los pies, las rodillas, la cabeza, la nariz etc.</p> <p>En el juego de la “rueda loca” el objetivo fue estimular la interacción de los niños a través del juego para conocer el esquema corporal, se puso a prueba la velocidad de reacción, mediante el juego adaptado.</p>			
<p>Ejercicios de Lateralidad Ejercicios para la coordinación y el equilibrio estático Juegos: Mediante el juego desarrollar lateralidad, coordinación y equilibrio.</p>	<p>Desarrollo: Durante un tiempo determinado los niños deben ir a tocar en sus compañeros las partes del cuerpo que nombra el profesor.</p> <p>En el juego de “transportar objetos” el objetivo fue conocer el esquema corporal por medio del juego adaptado para lograr diferenciar las partes del cuerpo.</p> <p>Desarrollo: Los jóvenes se distribuyen en 2 o 3 filas y se marca una distancia indicada que tendrá que recorrer, una vez que se da la salida tienen que recorrer la distancia en el menor tiempo posible, sin que les caiga el objeto de la parte señalada.</p>	<p>Ejercicios de Lateralidad Ejercicios para la coordinación y el equilibrio estático Juego: Atravesar el Puente Juego: Saltar el Rio Balompié por parejas. Rueda Loca.</p>	<p>Cancha de indor Conos Silbato Colchonetas Pelotas Ula-ula</p>	<p>Mejorar lateralidad, coordinación y equilibrio de los jóvenes. Integración social Respeto y tolerancia Participación y respeto del turno</p>
<p>Juegos motrices con desplazamientos. Juegos motrices para el desarrollo de las habilidades de agarrar, lanzar, coordinar. Lateralidad.</p>	<p>En el juego de “arenas movedizas” el objetivo principal fue coordinar el equilibrio por medio del juego para lograr coordinación en los movimientos fomentando el compañerismo.</p> <p>Desarrollo: Individualmente, hay que atravesar una zona del patio, nos ayudamos con periodicos, solo pueden apoyar un pie en cada</p>	<p>Ejercicios de desplazamiento Juego: Banco a tres Conocer el esquema corporal mediante, el juego adaptado el aprendizaje de las partes del cuerpo. Ejercicios de Lateralidad Juego: Saltar y poner cintas Ejercicios para la coordinación y el equilibrio estático Juego: La caza de ranas y ratones</p>	<p>Cancha de indor Conos Silbato Colchonetas Pelotas Ulna-ula</p>	<p>Mejorar lateralidad, coordinación y equilibrio de los jóvenes. Integración social Respeto y tolerancia Participación y respeto del turno Identificar las partes del cuerpo humano a</p>

	<p>hoja y para avanzar deben cambiar de sitio con la mano mientras están en equilibrio sobre un solo pie, encima de la otra, si pisan la arena movediza han de retroceder al punto de partida.</p>			través del juego socializando con sus compañeros.
<p>Mediante el juego desarrollar lateralidad, coordinación y equilibrio.</p>	<p>En el juego de “atravesar el puente” el objetivo principal fue mantener el equilibrio durante el juego para lograr coordinación general y lograr socializar entre los jóvenes. Desarrollo: El juego consiste en atravesar el puente que será un banco sueco de forma individual y sin caerse del mismo, todos los miembros de la clase tienen conseguir pasarlo y llegar hasta la orilla.</p>	<p>Juegos de Desplazamientos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Carrera de sacos 2. La fotografía. 3. “La estatua” <p>Ejercicios de coordinación y equilibrio, desarrollo de la lateralidad.</p>	<p>Soporte musical, o pandero. Sacos grandes Soporte musical, o pandero. Conos Silbato</p>	<p>Mejorar lateralidad, coordinación y equilibrio de los jóvenes. Integración social Respeto y tolerancia Participación y respeto del turno.</p>
<p>Ejercicios para la coordinación y el equilibrio estático Juegos: Mediante el juego desarrollar lateralidad, coordinación y equilibrio.</p>	<p>En el juego de “saltar el río” el objetivo fue coordinar movimientos mediante el juego para lograr el equilibrio experimentando mediante el salto un equilibrio dinámico. Desarrollo: De forma individual cada joven tendrá que pasar saltando un río limitado por dos cuerdas cuando o más las orillas, todos los jóvenes hayan pasado el río lloverá y al llover el río, crecerá separando, el joven que toque el agua (meta los pies entre las cuerdas) se remanga el pantalón.</p>	<p>Juegos para desarrollar la expresión corporal de los jóvenes. Juego: “Pluma al Viento” Juego: “Yasketball” Juego: Bote quemado Juego: Los fieros tigres de Bengala Juego: Jugar a los Bolos</p>	<p>Plumas Dos aros de mimbre y una pelota de goma. bote de plástico y una pelota de goma o vinil Aros (ula ula) Pelota grande y cartones de leche vacíos</p>	<p>Mejorar lateralidad, coordinación y equilibrio de los jóvenes. Integración social Respeto y tolerancia Participación y respeto del turno.</p>

<p>Juegos motrices con desplazamientos. Juegos motrices para el desarrollo de las habilidades</p>	<p>En el juego “banco a tres” el objetivo fue lograr el equilibrio dinámico y estático a través del juego fomentando el trabajo en equipo. Desarrollo: Uno la paga e intenta coger a los demás, que para salvarse, se suben a los bancos suecos que hay en la institución, cada banco solo puede ser ocupado por tres personas, por lo que si entra otra cuarta, desplaza a la primera que subió.</p>	<p>Diferentes tipos de juegos motrices para el desarrollo de habilidades corporales. Juego: salto de rana Juego: el Mono negro Juego: La fotografía. Juego: Carrera de sacos</p>	<p>Conos Silbato Ula ula Soporte musical.</p>	<p>Mejorar lateralidad, coordinación y equilibrio de los jóvenes. Integración social Respeto y tolerancia Participación y respeto del turno.</p>
<p>Ejercicios de Lateralidad Ejercicios para la coordinación y el equilibrio estático Juegos: Mediante el juego desarrollar lateralidad, coordinación y equilibrio.</p>	<p>En el juego de “saltar y poner cintas” el objetivo fue lograr a través de juego del salto el aprendizaje de las figuras geométricas, identificando figuras como el círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo. Desarrollo: El joven dibuja la figura que se ordene en el pizarrón, y enseguida corre a la tabla que contiene la misma figura, salta sobre ella, y enseguida vuelve a identificar en grandes dimensiones, en el campo del juego. Si no se encuentra, entonces puede utilizar la cinta y hacer su propia figura allí mismo o en el piso del patio.</p>	<p>Juegos para desarrollar la expresión corporal de los jóvenes. Juego: Guiar al burrito. Ejercicios de Lateralidad Juego: Atención, los mimos en acción. Ejercicios para la coordinación y el equilibrio estático Juego: A la sala de ordenadores. Juego: Conocemos nuestro cuerpo Juego: “Malabaristas”</p>	<p>Un borrador libro o regla Aros y pañuelos</p>	<p>Mejorar lateralidad, coordinación y equilibrio de los jóvenes. Integración social Respeto y tolerancia Participación y respeto del turno</p>
<p>TEST FINAL (POSTEST) Postest de Psicomotricidad Fina Postest de Psicomotricidad Gruesa</p>	<p>El juego de “la caza de ranas y ratones” el objetivo fue desarrollar la coordinación visomotriz por medio del juego cooperativo para lograr integración social. Coordinación ojo mano.</p>	<p>Aplicación del Pos test de Desarrollo Psicomotor Fino Aplicación del Pos Test de Desarrollo Psicomotor Grueso</p>	<p>Registro Laminas, lápiz. Vasos, agua. Cubos. Camisas. Aguja, lana. Zapatos Pelotas Cubos</p>	<p>Resultados de lo que se mejoró con el trabajo de campo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desempeño • Problemas en el Desempeño

	<p>Desarrollo: Las pelotas de tenis o de pin-pong son ratones o ranas que corren velozmente. Cada joven debe aprisionarlas en su botella de plástico de coca cola después de haberlas lanzado al suelo, deben coger la pelota antes de que la pelota haya dado dos botes.</p> <p>El juego de la “carrera de sacos” el objetivo fue conocer los juegos populares favorecer el equilibrio y mejorar la coordinación dinámica general.</p> <p>Desarrollo: partiendo de la línea de salida los niños/as realizaran una carrera de sacos desplazándose con saltos.</p> <p>En el juego de la “fotografía” el objetivo fue favorecer al ritmo y la inhibición.</p> <p>Desarrollo: Los alumnos se desplazan al ritmo de la música cuando el maestro/a pare la música estos deben convertir su cuerpo, sin reírse, en una foto muy expresiva delante del compañero.</p> <p>En el juego de la “estatua” el objetivo fue seguir el ritmo del pandero y buscar el equilibrio.</p> <p>Desarrollo: Dispersos por todo el espacio los alumnos/as se mueven al ritmo del pandero, cuando éste deja de sonar deben colocarse en posición de estatua, permaneciendo lo más quietos posibles.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Grado de apoyo personal.
--	--	--	--	--

	<p>En el juego de “pluma al viento” el objetivo fue de Competencia y resistencia realizada en el patio de la institución; 5 grupos de 5 ó 6 chicos. 25-30 participantes.</p> <p>Desarrollo: Los grupos se ubican en fila detrás de la línea de salida. El primero de cada grupo debe lograr que su pluma pase la línea de llegada. Únicamente soplándola, no se puede tocar con las manos. Cuando llega a la meta, la toma, corre hacia su grupo y se la da al que sigue en la fila. Gana el primer grupo que termine.</p> <p>En el juego de “jasketball” el objetivo fue de iniciar con los jóvenes la práctica de los deportes reglados.</p> <p>Dos equipos de 9 jugadores. El arquero tiene la tarea de cuidar el aro que se mueve, ya que está sostenido por dos compañeros del equipo contrario, ubicados detrás de él.</p> <p>Desarrollo: Se comienza el juego con un salto en el centro de la cancha, mediante pases se trata de hacer llegar la pelota a la zona del aro móvil para poder convertir un tanto. El arquero tratará de interceptar la pelota. El aro se desplazará para facilitar el juego de sus compañeros. Si el defensor invade el área del arquero, comete penal y el atacante ejecuta la pena desde 5 metros; si es el atacante quien</p>			
--	--	--	--	--

	<p>invade el área, saca el arquero desde el lugar de la infracción. Gana el equipo que convierte más goles.</p> <p>En el juego de “bote quemado” el objetivo fue desarrollar la reacción. Se utilizó un bote de plástico y una pelota de goma o vinil.</p> <p>Desarrollo: Se enumeran los botes de plástico de acuerdo a los niños o niñas que hubiese, los botes se acomodan en una sola hilera paralela a los jugadores. Cada niño es dueño de su bote y su número</p> <p>Un niño o niña elegida por el grupo, avienta desde un área o línea predispuesta cualquier tipo de pelota de vinil.</p> <p>El bote que sea tirado, de acuerdo al número, el niño dueño del bote correrá y tomara la pelota tratando de pegarle a cualquier de los demás niños que corren a una base, (un poste, un árbol, etc.)Si no quemó (pego) a algún niño esta aventará la pelota al aire, los demás niños correrán tratando de esquivar la pelota y correrán hasta su bote agarrándolo y salvándose. Cada niño quemado se le pondrá una piedrita al lado de su bote a cierto número de acumulaciones de piedritas se le pondrá un castigo. Observaciones = como mínimo 6 jugadores, como máximo 15.</p>			
--	--	--	--	--

	<p>En el juego de “las fieras o tigres de bengala” el objetivo fue el desarrollo de la orientación del niño.</p> <p>Desarrollo: Se colocan los niños en frente del profesor con un aro en el suelo y el domador va indicando lo que los fieros tigres tienen que hacer:</p> <p>Saltar dentro del aro, saltar delante del aro, saltar detrás del aro, saltar a la derecha del aro, saltar a la izquierda del aro, poner la mano derecha a la izquierda del aro y el pie derecho dentro del aro, poner la mano izquierda dentro del aro y la rodilla derecha a la izquierda del aro.</p> <p>Todos los niños deben estar mirando al profesor para poder tomar bien las referencias espaciales.</p> <p>En el juego de “jugar a los bolos” el objetivo fue incrementar la fuerza de sus brazos y mejorar la precisión de los movimientos hacia un objeto.</p> <p>Desarrollo: Coloca seis cartones de leche en una composición “3-2-1” y traza una línea, a unos tres metros de ellos, muéstrale al joven cómo rodar la pelota para derribar los cartones, pero permaneciendo detrás de la línea.</p> <p>Recompón los cartones y ayúdalo a que ruede la bola, felicita al joven cuando derribe alguno. Ve apuntando cuántos bolos derriba en cada tirada.</p> <p>Haz trazos simples en un trozo de papel,</p>			
--	---	--	--	--

	<p>para que el niño pueda ver cuántos bolos derriba y cuántos tiras tú. Haz que disfrute del juego sin permitir que se convierta únicamente en competencia.</p> <p>En el juego de “salto de rana” el objetivo fue desarrollar coordinación, fuerza en las piernas y mejorar la condición física en su conjunto. Desarrollo: Localiza un área segura sobre una alfombra o sobre el césped. Muéstrale al niño cómo te pones en cuclillas y saltas unas veces. Asegúrate de que te mire mientras lo haces. Ayúdale a adoptar la postura y déjale que se quede agazapado unos minutos para que se acostumbre. Entonces salta algunas veces delante de él e indícale que te imite. Si fuera posible, haz que una tercera persona permanezca detrás del niño sujetándolo cuando salte. Al principio probablemente, podrá saltar sólo una vez o dos. Apláudele hasta el máximo esfuerzo que haga y ve anotando cuántas veces puede saltar antes de parar a descansar o perder el equilibrio.</p> <p>En el juego de “el mono negro” el objetivo fue la integración y el equilibrio. Desarrollo: Al silbato del profesor, todos los participantes corren de un extremo a otro de la cancha, al pasar por la mitad el mono tratará de tocar a alguno, sin dejar de pisar la</p>			
--	---	--	--	--

	<p>línea media, aquel que sea tocado tendrá que ayudar a pillar. Los participantes pasarán una y otra vez de un extremo a otro (siempre a la orden del silbato) hasta conseguir que todo el grupo quede de mono</p> <p>En el juego de “guiar al burrito” el objetivo fue desarrollar la psicomotricidad adquiriendo los conceptos cerca/lejos.</p> <p>Desarrollo: Por parejas. En cada pareja, uno es el "burrito" y se coloca dentro del aro con los ojos vendados. El otro agarra el aro, situándose en el exterior del mismo. El que está situado en el exterior del aro debe conducir al burrito, evitando que choque con otros burritos.</p>			
--	---	--	--	--

h. GUÍA DE JUEGOS.

a. Nombre del juego. Carrera de sacos

Material. Sacos grandes

Objetivo. Conocer los juegos populares favorecer el equilibrio y mejorar la coordinación dinámica general.

Descripción partiendo de la línea de salida los niños/as realizaran una carrera de sacos desplazándose con saltos. (Jurado Gomez, 2009)

b. Nombre del juego. La fotografía.

Material. Soporte musical.

Objetivo. Favorecer al ritmo y la inhibición

Descripción. Los alumnos se desplazan al ritmo de la música cuando el maestro/a para la música estos deben convertir su cuerpo, sin reírse, en una foto muy expresiva delante del compañero. (Jurado Gomez, 2009)

c. Nombre del juego: “La estatua”

Objetivo: Seguir el ritmo del pandero y buscar el equilibrio.

Material: Soporte musical, o pandero.

Descripción: Dispersos por todo el espacio los alumnos/as se mueven al ritmo del pandero, cuando éste deja de sonar deben colocarse en posición de estatua, permaneciendo lo más quietos posibles. (Ministerio de Educación y Ciencia, 2011)

d. Nombre del juego: Guiar al burrito.

Objetivo: Desarrollar la psicomotricidad adquiriendo los conceptos cerca/lejos.

Material: Aros y pañuelos para vendar los ojos.

Descripción: Por parejas. En cada pareja, uno es el "burrito" y se coloca dentro del aro con los ojos vendados. El otro agarra el aro, situándose en el exterior del mismo.

El que está situado en el exterior del aro debe conducir al burrito, evitando que choque con otros burritos. (Ministerio de Educación y Ciencia, 2011)

e. Nombre del juego: Atención, los mimos en acción.

Objetivo: Desarrollar la psicomotricidad adquiriendo los conceptos izquierda/derecha.

Material: Test de detección de la lateralidad.

Desarrollo. Mandamos realizar distintas acciones a todos los niños y vamos apuntando aquellos que la realizan con distinta mano lo que indicará en principio que son zurdos o ambidiestros.

Somos mimos. En el circo aparecen los mimos en la pista y realizamos las acciones sin utilizar objetos:

- Abrimos la puerta de la nevera;
- Cogemos un yogurt de fresa;
- Le quitamos la tapa;
- Cogemos una cuchara;
- Lo comemos;
- Pisamos el pedal del cubo de basura;
- Tiramos el vaso vacío del yogurt;
- Lavamos las manos;
- Cogemos el cepillo de dientes;
- Le echamos pasta dentífrica;
- Nos lavamos los dientes;
- Enjuagamos cogiendo agua en la mano;
- Saludamos al público de la carpa. (BAQUE GUAL, 2013).

f. Nombre del juego: A la sala de ordenadores.

Objetivo: Desarrollar la psicomotricidad fina utilizando las nuevas tecnologías, repasando los distintos conceptos topológicos y espaciales aprendidos.

Materiales: Sala de ordenadores.

Desarrollo: Siguiendo las indicaciones del profesor, trabajan los conceptos espaciales y topológicos aprendidos en el gimnasio, a través de las diferentes interacciones informáticas de Diverland. (BAQUE GUAL, 2013).

g. Nombre del juego: Conocemos nuestro cuerpo

Objetivos: conocer las partes del cuerpo

Material: nuestro cuerpo.

Desarrollo: Parte inicial.

- Montamos el caballo y trotamos.
- Ahora vamos en coche y conducimos
- Ahora vamos en avión y volamos

Parte principal.

- Reconocerse en una foto de grupo
- Señalar sobre sí mismo las partes del cuerpo al mismo tiempo que las va nombrando.
- Nombrar cosas que en tu cuerpo tengas dos.
- Doblamos los dedos de forma aislada
- Tocamos el piano, cada vez con un dedo.
- Canción cinco deditos “Cinco deditos, la tenía la loba / cinco lobitos detrás de la escoba / cinco tenía, cinco crio / y a todos los cinco tética les dio (con mimo)” (BAQUE GUAL, 2013).

h. Nombre del juego “Malabaristas”

Objetivo. Desarrollo del equilibrio y reacción.

Lugar: Patio o gimnasio

Materiales: Un borrador, libro o regla y una señal para cada grupo

Desarrollo: Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla

en la palma de la mano). Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido. Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego. Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga. . (Jurado Gomez, 2009)

i. Nombre del juego. “Pluma al Viento”

Objetivo: Juego motor. Competencia y resistencia

Lugar: Patio

Materiales: 5 ó 6 plumas

Organización Dinámica: 5 grupos de 5 ó 6 chicos. 25-30 participantes.

Desarrollo: Los grupos se ubican en fila detrás de la línea de salida. El primero de cada grupo debe lograr que su pluma pase la línea de llegada. Únicamente soplándola, no se puede tocar con las manos. Cuando llega a la meta, la toma, corre hacia su grupo y se la da al que sigue en la fila. Gana el primer grupo que termine. (Jurado Gomez, 2009)

j. Nombre del juego. “Yasketball”

Objetivo. Iniciar a los niños en los deportes reglados.

Lugar: Amplio. Patio, cancha.

Materiales: Dos aros de mimbre y una pelota de goma.

Organización: Dos equipos de 9 jugadores. El arquero tiene la tarea de cuidar el aro que se mueve, ya que está sostenido por dos compañeros del equipo contrario, ubicados detrás de él.

Desarrollo: Se comienza el juego con un salto en el centro de la cancha, mediante pases se trata de hacer llegar la pelota a la zona del aro móvil para poder convertir un tanto. El arquero tratará de interceptar la pelota. El aro se desplazará para facilitar el juego de sus compañeros. Si el defensor invade el área del arquero, comete penal y el atacante ejecuta la pena desde 5 metros; si es el atacante quien invade el área, saca el

arquero desde el lugar de la infracción. Gana el equipo que convierte más goles. .
(Jurado Gomez, 2009)

k. Nombre del juego. Bote quemado

Objetivo: desarrollar la reacción.

Material: bote de plástico y una pelota de goma o vinil

Lugar: amplio y sin obstáculos

Desarrollo: Se enumeran los botes de plástico de acuerdo a los niños o niñas que hubiese, los botes se acomodan en una sola hilera paralela a los jugadores. Cada niño es dueño de su bote y su número

Un niño o niña elegida por el grupo, avienta desde un área o línea predispuesta cualquier tipo de pelota de vinil.

El bote que sea tirado, de acuerdo al número, el niño dueño del bote correrá y tomara la pelota tratando de pegarle a cualquier de los demás niños que corren a una base, (un poste, un árbol, etc.) Si no quemó (pego) a algún niño esta aventará la pelota al aire, los demás niños correrán tratando de esquivar la pelota y correrán hasta su bote agarrándolo y salvándose. Cada niño quemado se le pondrá una piedrita al lado de su bote a cierto número de acumulaciones de piedritas se le pondrá un castigo. Observaciones = como mínimo 6 jugadores, como máximo 15. (García López , Francisco Ruiz , Gutiérrez Hidalgo, Marqués Escámez , & Román García , 2002)

l. Nombre del juego: Los fieros tigres de Bengala

Objetivo. Desarrollo de la orientación del niño

Materia. Aros (ula ula)

Desarrollo de la actividad: Se colocan los niños en frente del profesor con un aro en el suelo y el domador va indicando lo que los fieros tigres tienen que hacer:

- Saltar dentro del aro.
- Saltar delante del aro.
- Saltar detrás del aro.

- Saltar a la derecha del aro.
- Saltar a la izquierda del aro.
- Poner la mano derecha a la izquierda del aro y el pie derecho dentro del aro.
- Poner la mano izquierda dentro del aro y la rodilla derecha a la izquierda del aro.
- Todos los niños deben estar mirando al profesor para poder tomar bien las referencias espaciales. . (García López , Francisco Ruiz , Gutiérrez Hidalgo, Marqués Escámez , & Román García , 2002)

m. Nombre del juego. Jugar a los Bolos

Meta: Incrementar la fuerza de sus brazos y mejorar la precisión de los movimientos hacia un objeto.

Objetivo: Rodar correctamente una pelota grande, desde una distancia aproximada de tres/seis metros

Materiales: Pelota grande y cartones de leche vacíos

Procedimiento: Coloca seis cartones de leche en una composición “3-2-1” y traza una línea, a unos tres metros de ellos

Muéstrale al niño cómo rodar la pelota para derribar los cartones, pero permaneciendo detrás de la línea.

Recompón los cartones y ayúdalo a que ruede la bola, felicita al niño o niña cuando derribe alguno. Ve apuntando cuántos bolos derriba en cada tirada.

Haz trazos simples en un trozo de papel, para que el niño pueda ver cuántos bolos derriba y cuántos tiras tú. Haz que disfrute del juego sin permitir que se convierta únicamente en competencia. (Asunción, 2011).

n. Nombre del juego: salto de rana

Objetivo: Hacer diez saltos de rana sin parar ni caerse.

Meta: Desarrollar coordinación, fuerza en las piernas y mejorar la condición física en su conjunto.

Materiales.- Ninguno

Lugar: Patio

Desarrollo: Localiza un área segura sobre una alfombra o sobre el césped. Muéstrale al niño cómo te pones en cuclillas y saltas unas veces. Asegúrate de que te mire mientras lo haces. Ayúdale a adoptar la postura y déjale que se quede agazapado unos minutos para que se acostumbre. Entonces salta algunas veces delante de él e indícale que te imite. Si fuera posible, haz que una tercera persona permanezca detrás del niño sujetándolo cuando salte. Al principio probablemente, podrá saltar sólo una vez o dos. Apláudele hasta el más mínimo esfuerzo que haga y ve anotando cuántas veces puede saltar antes de parar a descansar o perder el equilibrio. (Actividades-para-desarrollar-la-MOTRICIDAD-GRUESA., 2011)

o. Nombre del juego: el Mono negro

Objetivo: Integración, equilibrio

Ámbito: Carrera.

Materiales. Ninguno

Organización: Se colocan los participantes en un extremo de la cancha y uno en la mitad (el Mono negro).

Desarrollo: Al silbato del profesor, todos los participantes corren de un extremo a otro de la cancha, al pasar por la mitad el mono tratará de tocar a alguno, sin dejar de pisar la línea media, aquel que sea tocado tendrá que ayudar a pillar. Los participantes pasarán una y otra vez de un extremo a otro (siempre a la orden del silbato) hasta conseguir que todo el grupo quede de mono. (BAQUE GUAL, 2013).

i. CRONOGRAMA



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES

Tema: MEJORAMIENTO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, CON LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LUDICAS.

Tesista: Diego Fabián Sedamanos Poma.

PLAN DE ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA

TIEMPO ACTIVIDADES	2014															
	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
	SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pretest: Psicomotricidad Gruesa Psicomotricidad fina																
Juegos motrices con desplazamientos y carreras. Juegos motrices para el desarrollo de las habilidades de caminar, saltar y rodar.																
Ejercicios de Lateralidad Ejercicios para la coordinación y el equilibrio estático Juegos: Mediante el juego desarrollar lateralidad, coordinación y equilibrio.																
Juegos motrices con desplazamientos. Juegos motrices para el desarrollo de las habilidades de agarrar, lanzar, coordinar. Lateralidad.																
Mediante el juego desarrollar lateralidad, coordinación y equilibrio.																
Mediante el juego desarrollar lateralidad, coordinación y equilibrio.																

J. RESULTADOS ESPERADOS

- Que las dificultades psicomotrices que presentan los jóvenes disminuyan a la aplicación del juego.
- Que la integración a la comunidad de los jóvenes sean aceptados porque mejoro su expresión corporal.

K. BIBLIOGRAFIA

1. Asunción. (2011). *Actividades para trabajar motricidad en niños y niñas*.
2. Ballesteros, O. P. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. Colombia: ISBN.
3. BAQUE GUAL, J. V. (2013). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS*. la libertad.
4. Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (s.f.). *La dimensión Ludica del Maestr en Formacion*.
5. García López , A., Francisco Ruiz , J., Gutiérrez Hidalgo, F., Marqués Escámez , J., & Román García , R. (2002). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. Barcelona, España: Inde.
6. Gustavo Adolfo, M. B. (2003). *LA LÚDICA EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS INFANTILES "Un proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva"*.
7. Jurado Gomez, C. (noviembre de 2009). *Psicomotricidad y el Juego en la escuela. Innovacion y experiencias educativas, EI.EP(24)*.
8. Kaufman. (1994). *El juego en la educación infantil y primaria*.
9. Miles, C. (2006). *Special Education for Mentally*. (H. S. Terán, Trad.) Mexico: Libreria Carlos Cesarman SA.
10. Ministerio de Edcacion y Ciencia. (2011). *Unidad Didáctica Psicomotricidad. Educacion Primaria. proyecto ludos*.
11. Rigal , R. (2006). *BASES TEÓRICAS DE LA PSICOMOTRICIDAD*. Canada: UQAM.
12. Velázquez, G. A., & Josué, L. P. (2009). *El juego y su metodología*. Editex. Editex.

j. BIBLIOGRAFIA

- Diccionario de la Real Academia de Lengua Española. (2001).
- Alonso V, M. A. (2003). Analisis de la Definicion de Discapacidad Intelectual. Asociación Americana sobre Retraso Mental de 2002.
- anonimo. (2011). Actividades-para-desarrollar-la-MOTRICIDAD-GRUESA. Recuperado el 08 de 07 de 2014, de Actividades para desarrollar la motricidad gruesa.: <http://eoeptgdbadajoz.juntaextremadura.net/wp-content/uploads/2011/10/Actividades-para-desarrollar-la-MOTRICIDAD-GRUESA.pdf>.
- Arguëllo, M. (2010). Psicomotricidad. Abaya-Yala.
- Asunción. (2011). Actividades para trabajar motricidad en niños y niñas.
- Ballesteros, O. P. (2011). La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. Colombia: ISBN.
- BAQUE GUAL, J. V. (2013). ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS. la libertad.
- BARQUÍN, A. B. (2011). PSICOMOTRICIDAD VIVENCIADA O RELACIONAL.
- Bastidas, M., Posada, Á., & Ramírez, H. (2006). Crecimiento y Desarrollo, Fundamentos de Pediatría (3era ed., Vol. 1). Medellín.
- Carrasco, J. B. (2007). Estrategias de Aprendizaje para aprender mas y mejor. Madrid: Rialp.
- Coromias. (1984). Etimología del Juego.
- Cratty, B. (2004). Juegos para el desarrollo del aprendizaje. Buenos Aires, Argentina: Troquel.
- Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (s.f.). La dimensión Ludica del Maestr en Formacion.
- EL JUEGO Qué Sentido tienen el acto de jugar y que evolución sigue. (s.f.).
- Fonseca, V. D. (2000). Estudio y génesis de la psicomotricidad (2 ed.). Barcelona, España: inde.

- García López , A., Francisco Ruiz , J., Gutiérrez Hidalgo, F., Marqués Escámez , J., & Román García , R. (2002). Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años. Barcelona, España: Inde.
- García, A. J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: EditeX.
- García, A., & Llull, J. (2004). El juego infantil y su metodología. España.
- Gómez Ramírez, J. F. (2006). El juego infantil y su importancia en desarrollo infantil (Vol. 10).
- Gustavo Adolfo, M. B. (2003). LA LÚDICA EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS INFANTILES “Un proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva”.
- Instituto Pedagógico Nacional Montecristo. (2008). Conceptos Básicos de Psicomotricidad.
- Jerez, G. R. (2012). Clasificación de los tipos de Retraso Mental. Guatemala.
- José Hernández, M. (2005). Fundamentos del deporte análisis de las estructuras del juego deportivo. España: INO Reproducciones S.A.
- Juan, F. R. (2003). Los Juegos en la Motricidad Infantil (Vol. 154). Inde.
- Jurado Gomez, C. (noviembre de 2009). Psicomotricidad y el Juego en la escuela. Innovación y experiencias educativas, EIEP(24).
- Kaufman. (1994). El juego en la educación infantil y primaria.
- Lagar García, J. A. (2007). EL DEPORTE Y DISCAPACIDAD.
- Loscher, A. (2001). Juegos Deportivos en Grupo (cuarta edición ed.). Barcelona : Paidotribo.
- Machacon L, M. N., & Puella, F. G. (2013). Perfil Psicomotor en niños escolares.
- Martínez, R. (15 de 07 de 2011). Maestra Infantil Recursos y Comprensión Infantil. Recuperado el 22 de 05 de 2014, de comprende, conoce, aprende: <http://utopiainfantil.wordpress.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Miguel, Á. A. (2003). Análisis de la definición de Discapacidad Intelectual de la Asociación Americana sobre retraso mental 2002.
- Miles, C. (2006). Special Education for Mentally. (H. S. Terán, Trad.) Mexico: Librería Carlos Cesarman SA.

Ministerio de Educación. (2007). Guía de Apoyo Técnico Pedagógico: Necesidades Educativas Especiales en el nivel de Educación Parvularia (Vol. 5). Santiago, Chile : ISBN.

Ministerio de Educación y Ciencia. (2011). Unidad Didáctica Psicomotricidad. Educación Primaria. proyecto ludos.

Ministerio de Educación. (2007). Guía de Apoyo Técnico Pedagógico: Necesidades Educativas Especiales en el nivel de Educación Parvularia (Vol. 5). Santiago, Chile : ISBN.

Ministerio de Educación y Ciencias. (2005). MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE: LA PERSPECTIVA DE LOS ALUMNOS. En J. A. Tapia, La orientación escolar en centros educativos. (págs. 209 - 242). Madrid: MEC.

Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2008). La Discapacidad en Ecuador. Quito.

Molina Prieto, R. (2009). Valoración del desarrollo psicomotor. Innovación y experiencias educativas, 12.

Moreno Murcia, J. A., & Rodríguez García, P. L. (2000). EL APRENDIZAJE POR EL JUEGO MOTRIZ EN LA ETAPA INFANTIL. Murcia, España: ISBN.

MUÑOZ VERGARA, A. A. (2006). EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD COMO FAVORECEDOR DE LA ESCRITURA. ESPAÑA: ISBN.

Ojeda del Valle, M. (2012). la vigilancia de los factores vinculados al desarrollo del aprendizaje y la salud en la primera instancia . Escuela Nacional de de salud Pública.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. (1980). El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. En estudios y documentos de educación (pág. 75). París: ISBN.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura. (1980). El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. En estudios y documentos de educación (pág. 75). París: ISBN.

Organización Mundial de la Salud. (2010). definición de Discapacidad.

- Ortiz Ocaña , A. L. (2005). *Didáctica Lúdica, Jugando También se Aprende*. Barranquilla.
- Parra Dussan, C. (2004). *Derechos Humanos y discapacidad*. Bogota: Universidad del Rosario.
- Perez, J., Jimeno, J., & Tena , E. C. (2012). *Teoria de Juego*. Pearson Educación.
- Perez, R. C. (2004). *Psicomotricidad Desarrollo Psicomotor en la Infancia (1ra ed.)*. España: Vigo.
- Rigal , R. (2006). *BASES TEÓRICAS DE LA PSICOMOTRICIDAD*. Canada: UQAM.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Canada: Inde.
- Rios Hernandez, M., Rodriguez, A. B., Tate Bonany, J., & Neus Carol, G. (2004). *Actividad fisica adaptada, E JUEGO Y LOS ALUMOS CON DISCAPACIDAD (quinta edición ed.)*. Barcelona, España: A&M grafic. S.L.
- Sánchez Benítez, G. (2010). *Las Estrategias de Aprendizaje atraves del componente Lúdico*. España.
- Schalock, R. L. (2007). *El nuevo Concepto de Retraso Mental: Comprendiendo el cambio al termino Discapacidad Intelectual (Vol. 38)*. Siglo Cero.
- Sprinckmoller, L. M. (s.f.). *Cosas de la Infancia*. Recuperado el 22 de 05 de 2014, de El juego Psicomotor: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-articulo11.htm>
- Trigo, E., & de la Piñera, S. (2012). *Manifestaciones de la Motricidad*.
- Velázquez, G. A., & Josué, L. P. (2009). *El juego y su metodología*. Editex. Editex.
- Velázquez, G. A., & Josué, L. P. (2009). *El juego y su metodología*. Editex. Editex.
- Vigallero, G. (1979). *Evolution et ambiguïté de la référence savante dans les pratiques psychomotrices, Trtavaux et recherches*. INSEP: 4.
- Zucchi, D. G. (2001). *Deporte y discapacidad*. Buenos Aires: ISBN.

k. ANEXOS

ANEXO 1



1859

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

TITULO

EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL, "CEPRODIS", LOJA, PERIODO 2014

Proyecto previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Cultura Física y Deportes

AUTOR: Diego Fabian Sedamanos Poma.

DIRECTOR DE TESIS: Dra. Bélgica Aguilar Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2014

a. TEMA:

EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS JOVENES CON
DISCAPACIDAD INTELECTUAL, “CEPRODIS”, LOJA, PERIODO 2014

b. PROBLEMÀTICA

La discapacidad o "incapacidad" es aquella condición bajo la cual ciertas personas presentan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, y en igualdad de condiciones con las demás, de igual manera retraso mental es una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa tal como se ha manifestado en habilidades prácticas, sociales y conceptuales. Esta discapacidad comienza antes de los 18 años. (Luckasson y Cols.); en la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, aprobada por la ONU en el 2006, define de manera genérica a quien padece de una o más discapacidades como persona con discapacidad, en ciertos ámbitos, términos como "discapacitados", "ciegos", "sordos", aun siendo correctamente empleados, pueden ser considerados ofensivos, ya que para algunas personas dichos términos "etiquetan" a quien padece la discapacidad, lo cual interpretan como una forma de discriminación, en esos casos, para evitar conflictos de tipo semántico, es preferible usar las formas *personas con discapacidad, personas invidentes, personas con sordera, personas con movilidad reducida y otros por el estilo*, pero siempre anteponiendo "**personas**" como un prefijo, a fin de hacer énfasis en sus derechos humanos y su derecho a ser tratados como a cualquier otra persona, según la (CIF)⁴, distingue entre las funciones del cuerpo (fisiológico o psicológico, visión) y las estructuras del cuerpo (piezas anatómicas, ojo y estructuras relacionadas), la debilitación en estructura o la función corporal se definen como participación de la anomalía, del defecto, de la pérdida o de otra desviación significativa de ciertos estándares generalmente aceptados de la población, que pueden fluctuar en un cierto plazo. La actividad se define como la ejecución de una tarea o de una acción. El CIF enumera 9 amplios dominios del funcionamiento que pueden verse afectados, como el aprendiendo y aplicando conocimiento, tareas y demandas generales, comunicación, movilidad, cuidado en sí mismo, vida doméstica, interacciones y relaciones interpersonales, áreas importantes de la vida, vida de la comunidad, social y cívica; no contempla la discapacidad como un problema individual, sino como algo dado por las limitaciones que pueda tener, en el aspecto médico se ve a la discapacidad como una enfermedad, causando directamente una deficiencia, el trauma, o la otra condición de

⁴ C.I.F.- Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud

la salud que por lo tanto requiere la asistencia médica sostenida proporcionada bajo la forma de tratamiento individual por los profesionales; según datos del Ministerio de educación del Ecuador, sobre personas con discapacidad, se puede evidenciar que el 76.2% no asiste a ningún instituto de educación; de las personas que asisten el 58.8% se encuentra en educación Regular. El 6.1% son niños y niñas con necesidades educativas especiales, que no reciben ningún apoyo a pesar de estar integrados a la educación regular. El 37.9% de la población con discapacidad, no ha terminado ningún nivel de instrucción lo que significa que el nivel de analfabetismo es del 56.8% en esta población, hasta el momento tan solo el 4% de la población en edad escolar, con necesidades especiales, tiene acceso a los servicios de educación especial sabiendo que el derecho a la educación asiste a todos por igual, sin discriminaciones, es el principio rector de la política educacional, se pretende sea una realidad con la participación consciente y dinámica de la familia, la sociedad civil en su conjunto y las organizaciones gubernamentales creadas para el efecto; el Ministerio de Inclusión Económica y Social- MIES fomenta la inclusión económica de todos los ciudadanos, e implementa programas y proyectos para atender a personas con capacidades diferentes, desde políticas integrales de derechos ; según las Naciones Unidas el 10% de la población mundial equivale a más de 650 millones de personas, las cuales presentan algún tipo de discapacidad intelectual, física, sensorial o psicológica, de los cuales el 80% vive en las zonas rurales de los países en vías de desarrollo; el 70% tiene acceso muy limitado y en otros casos no tienen ningún tipo de acceso a los servicios básicos y especializados que requiere para su bienestar, en América Latina se estima que los servicios de salud, educación, protección social y otros para las personas con discapacidad, alcanzan entre el 3 y 4%, en el Ecuador el 12.40% correspondiente a 1'608.334 personas presentan algún tipo de discapacidad, de las cuales el 39.79% tienen limitaciones graves por lo que requieren cuidados permanentes, de esta población 830.000 son mujeres y 778.334 son hombres, el 50% de estas personas tienen un ingreso de capito de 0 a 30 dólares mensuales, el 54% no tienen acceso de educación mientras que el 18% han realizado sus estudios primarios, el 19% tiene educación secundaria y tan solo el 8% accede a la formación Universitaria; la Ley de Educación establece una atención prioritaria y preferente para los estudiantes con necesidades educativas especiales.

En el Art. 21. de la ley de educación, la educación especial, que atiende a personas con necesidades educativas especiales, con o sin discapacidad, en instituciones de

educación especial o integrada a la educación formal, dependiendo de su grado de discapacidad y de sus potencialidades; en el marco de la Inclusión educativa los estudiantes que presentan necesidades educativas especiales asociadas a una discapacidad son atendidos en instituciones regulares, los estudiantes gravemente afectados son atendidos en las instituciones de Educación Especial, universalización de acceso, permanencia y promoción en todos los niveles y modalidades del sistema educativo ecuatoriano equiparando oportunidades para el estudiante con necesidades educativas especiales con o sin discapacidad y superdotación, mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad a través de la provisión de servicios educativos y de formación ocupacional de calidad buscando activamente su inclusión en la sociedad ayudando a que se conserven los siguientes principios para mejorar el desarrollo integral de las personas con discapacidad es importante mencionar algunos principios como el de normalización: acceder a los mismos servicios educativos en igualdad de condiciones que el resto de los ciudadanos, principio de individualización: recibir atención educativa de acuerdo con los requerimientos de sus características y singularidades, a través de las adaptaciones curriculares individuales, principio de integración: los estudiantes recibirán atención en las instituciones educativas regulares contando con los apoyos y recursos necesarios, principio de participación comunitaria: promover la participación de los padres y la comunidad en la educación Integral del joven, para favorecer su máximo desarrollo personal, social y su integración en la comunidad y por ultimo principio de inclusión: calidad con equidad significa escuelas inclusivas, es decir escuelas que por la excelencia de sus servicios hagan comunidad que todos los niños/as, adolescentes y jóvenes de una comunidad puedan encontrar en ellas lo necesario para su pleno desarrollo, para dar una respuesta efectiva a las necesidades educativas especiales de todos los estudiantes de los distintos niveles del sistema en igualdad de oportunidades, sin regresar a ninguna persona como consecuencia de sus características personales y culturales, para enfatizar en apoyar a los estudiantes de los distintos niveles y que desarrollen sus potencialidades dentro de la comunidad educativa, de tal manera, que se sientan bienvenidos, seguros, y alcancen el éxito, con base a un aprendizaje significativo centrado en el individuo, por todas estas razones el Centro de Protección para personas con discapacidad “CEPRODIS” de la ciudad de Loja, es una institución operativa del Ministerio de Inclusión Económica y Social, que tiene como objetivo la formación, capacitación e inserción laboral de personas con discapacidad Intelectual, auditiva, sensorial y física, se inició

en el año de 1974, al principio sus labores empiezan en las calles Loja Av. Pio Jaramillo Alvarado, Barrio la Argelia, frente al parque Lineal, donde siempre ha estado establecido.

El termino Discapacidad Intelectual no ha sido definido como tal, en la actualidad el concepto más empleado es el que propone la AAMR⁵ en 1992; Limitaciones sustanciales en el funcionamiento intelectual, se caracteriza por un funcionamiento intelectual inferior a la media, que coexiste junto a limitaciones en dos o más de las siguientes áreas de habilidades de adaptación: Comunicación, cuidado propio, vida en el hogar, habilidades sociales, uso de la comunidad, auto dirección, salud, seguridad, contenidos escolares funcionales, ocio y trabajo, el retraso mental se ha de manifestar antes de los 18 años de edad, de misma forma la discapacidad intelectual es definida como una entidad que se caracteriza por la presencia de limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual, en la conducta adaptiva, estos sistemas de clasificación pueden basarse en las intensidades de apoyo necesario, niveles de inteligencia medida o niveles de conducta adaptativa evaluada, el uso de un sistema u otro de clasificación debe tener una finalidad práctica, facilitando la comunicación entre profesionales o burocrática y no convertirse en una forma de “etiquetar” al alumnado con Discapacidad Intelectual, ya que como hemos mencionado anteriormente, ésta no es una condición inamovible de la persona, por el contrario es fluida, continua y cambiante, variando según el plan de apoyo individualizado que reciba, la intensidad de apoyos variará en función de las personas, las situaciones y fases de la vida. Se distinguen cuatro tipos de apoyos (ILEG)⁶: (I) Intermitente: Apoyo cuando sea necesario, el alumno no siempre requiere de él, pero puede ser necesario de manera recurrente durante periodos más o menos breves; (L) Limitados: Intensidad de apoyos caracterizada por su consistencia a lo largo del tiempo, se ofrecen por un tiempo limitado pero sin naturaleza intermitente preparación e inicio de una nueva actividad, (E) Extensos: apoyos caracterizados por la implicación regular en al menos algunos ambientes y por su naturaleza no limitada en cuanto al tiempo, (G) Generalizados: apoyos caracterizados por su constancia, elevada intensidad y provisión en diferentes ambientes; pueden durar toda la vida. Las personas con discapacidad intelectual se

⁵ AAMR.- Asociación Americana de Retardo Mental.

⁶ I.L.E.G.- Intermitente, limitado, extenso, generalizado.

clasifican según el nivel de inteligencia medida; retraso mental ligero: C.I.⁷. entre 50 y 69%; retraso mental moderado: C.I. entre 35 y 49%; retraso mental grave: C.I. entre 20 y 34%; retraso mental profundo: menos de 20% aunque este sistema de clasificación sólo se basa en la medición de la capacidad intelectual, es decir, sólo contempla una de las dimensiones de la persona, hacemos mención a él ya que continúa siendo una referencia en los ámbitos relacionados con la Discapacidad Intelectual, aunque si nos basamos en este nuevo enfoque, la clasificación de los alumnos no es posible, ya que debemos considerarlos de forma independiente y en constante cambio, por todo esto se necesita de una infraestructura buena en las Instituciones fiscales municipales y particulares que atienden a niños adolescentes y jóvenes con discapacidad intelectual, en nuestro país la mayoría de centros que ayudan a personas con discapacidad intelectual no cuentan con infraestructura adecuada, maestros especializados, equipos multidisciplinarios, recursos didácticos adecuados, la ejecución de los programas responden parcialmente a las políticas educativas nacionales de educación especial existentes, no siempre se aplican las políticas de protección para las personas con discapacidad intelectual, que les permita llevar una vida adulta ,dependiente o independiente de calidad, de acuerdo a su grado de discapacidad, en la Reforma Curricular para la Educación Básica en unos de los bloques presenta diferentes tipos de juegos que permitirán tener una apreciación real y concreta de lo que es y significa el “juego” en el desarrollo individual y social del estudiante.

Piaget (1966) ha destacado la importancia del juego en los procesos evolutivo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

El juego se considera como la actividad fundamental de la infancia que se prolonga en la vida adulta, porque a los niños y niñas les permite mantenerse ocupados en diversas actividades lúdicas en donde conocen objetos, personas, descubren nuevas alternativas de distraerse, así también en el ámbito didáctico estimula la expresión, acción, participación para encaminarse hacia nuevos aprendizajes, el juego también es muy importante para que el niño aprenda a desarrollar sus funciones que serán muy

⁷ C.I.- Coeficiente Intelectual.

importantes para poder cumplir las exigencias de la vida, ya que contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado, por eso la psicomotricidad es muy importante en el ámbito educativo porque se considera como una técnica que favorece el descubrimiento del propio cuerpo, el desarrollo de las capacidades, la expresión, creatividad y movilidad a partir de la expresión corporal.

Con este conocimiento surgen preguntas como:

¿La aplicación de juegos mejorara el desarrollo intelectual de los jóvenes con discapacidad?, ¿los juego lúdicos optimizan la psicomotricidad en los jóvenes con discapacidad intelectual?, ¿los juegos lúdicos integra a los niños en el entorno social y familiar?

Con este análisis y con una población de jóvenes que asisten al Centro de Protección para personas con discapacidad “CEPRODIS”, me planteo el siguiente problema: ***“la falta de actividades lúdicas como parte del proceso del desarrollo psicomotor en el Centro de Protección para Personas con Discapacidad “CEPRODIS” impide el desarrollo intelectual de los jóvenes de sexo masculino y femenino en las edades de 14 a 30 años en el periodo 2014”***

C. JUSTIFICACION

El diseño de una guía metodológica de Juegos Adaptados de Psicomotricidad se justifica plenamente en virtud de su gran importancia, el poder contar con esta herramienta que permitirá conocer que juegos son recomendables para los diversos tipos de discapacidad intelectual de los estudiantes, toda vez que la inadecuada aplicación de un juego en lugar de provocar resultados positivos para el aprendizaje puede tornarse en un factor desmotivacional para el estudiante, por parte permitirá conocer la metodología a aplicarse, los recursos a utilizarse como los objetivos que persigue cada uno de los juegos. La guía también puede servir para que los padres de familia con las debidas orientaciones pedagógicas de los docentes permita reforzar el trabajo del estudiante en casa ya que en muchas ocasiones han manifestado que los estudiantes en casa desean continuar con las actividades aprendidas en clase, pero, que lastimosamente no se pueden ejecutar en casa por no existir una guía para una correcta aplicación.

Se ha demostrado científicamente que el desarrollo de la psicomotricidad es decisivo para el impulso de habilidades y destrezas, así como de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia, razón por la que permitió la realización de la presente investigación y así contribuir con conocimientos científicos y básicos para mejorar la situación de los jóvenes con discapacidad intelectual que asisten a esta institución.

Los beneficiarios directos serán los jóvenes que asisten a este instituto, los padres de familia que encuentran algunas limitaciones para comunicarse con sus hijos(as), los docentes por contar con algunas alternativas para mejorar su actitud y capacidades psicomotoras como cognitivas, ya que a través del desarrollo de la psicomotricidad, mejorará notablemente el aprendizaje; centrado en la realización de una serie de ejercicios de grafomotricidad, coordinación visomotora y el movimiento corporal, para lograr el dominio y destreza de los músculos de las manos, los dedos y las demás partes de su cuerpo. Es factible la realización de esta investigación ya que se cuenta con amplia bibliografía científica sobre esta temática, a ello debemos acompañar la apertura de las autoridades, profesionales en este campo y la colaboración de los estudiantes de esta importante institución que cada día va creciendo por el trabajo en equipo.

d. OBJETIVOS

a. OBJETIVO GENERAL

Evaluar las actividades lúdicas como parte del desarrollo psicomotor en el Centro de Protección para Personas con Discapacidad “CEPRODIS” en relación al problema intelectual de los jóvenes, en el periodo 2014.

b. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer el juego como estrategia metodológica para desarrollar el esquema corporal, lateralidad, equilibrio, ubicación temporo espacial y coordinación visomotriz en los jóvenes con Discapacidad Intelectual.
- Diagnosticar el desarrollo psicomotor de los jóvenes con problemas intelectuales.
- Diseñar una guía de juegos adaptados para los jóvenes con discapacidades diferentes para mejorar el desarrollo psicomotor.
- Aplicar la guía de juegos adaptados para los jóvenes con discapacidades diferentes para mejorar el desarrollo psicomotor.
- Valorar el desarrollo psicomotor de los jóvenes a la aplicación de los juegos adaptados.

e. MARCO TEORICO:

CAPITULO I

1. PSICOMOTRICIDAD

- 1.1 Concepto de psicomotricidad
- 1.2 Etimología de la Psicomotricidad
- 1.3 Importancia y beneficios de la Psicomotricidad
- 1.4 Definiciones básicas
- 1.5 Los componentes de la psicomotricidad
 - 1.5.1 Esquema Corporal
 - 1.5.2 Lateralidad
 - 1.5.3 Equilibrio
 - 1.5.4 Coordinación
 - 1.5.5 Espacio – Tiempo
 - 1.5.6 Ritmo
- 1.6 Psicomotricidad gruesa
 - 1.6.1 Beneficios de trabajar la psicomotricidad gruesa
 - 1.6.2 Ejercicios para trabajar la psicomotricidad gruesa
- 1.7 Psicomotricidad fina
 - 1.7.1 Actividades que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad fina
- 1.8 Capacidades psicomotrices
- 1.9 Valoración del desarrollo psicomotor del niño y la niña
- 1.10 Tipos de valoraciones o evaluaciones del desarrollo psicomotor
 - 1.10.1 Test de evaluación de la psicomotricidad
 - 1.10.2 La prueba
 - 1.10.3 El balance
 - 1.10.4 La batería
 - 1.10.5 La escala de desarrollo
 - 1.10.6 El perfil
- 1.11 Medios de evaluación utilizados en psicomotricidad
 - 1.11.1 Orientación derecha – izquierda
 - 1.11.2 Test de orientación derecha – izquierda de PIAGET-HEAD
- 1.12 Lateralidad

- 1.13 Esquema Corporal
- 1.14 Orientación temporal
- 1.15 Pruebas de ritmo

CAPITULO II

2. EL JUEGO

- 2.1 Concepto del juego
- 2.2 Etimología y Significado del Juego
- 2.3 Importancia del juego
- 2.4 Características del juego
 - 2.4.1 El juego libre
 - 2.4.2 El juego produce placer
- 2.5 El juego en el marco de la educación escolar
- 2.6 Tipos de juegos
- 2.7 El juego en el pre-escolar
- 2.8 El juego escolar
- 2.9 El juego en el adolescente
- 2.10 El juego en el adolescente
 - 2.10.1 Juegos Psicomotores
 - 2.10.2 Juegos Cognitivos
 - 2.10.3 Juegos Sociales
 - 2.10.4 Juegos afectivos – emocionales
 - 2.10.5 Juegos Tradicionales
 - 2.10.6 Juegos populares
 - 2.10.7 Juegos de mesa
 - 2.10.8 Otras clasificaciones
 - 2.10.9 Aspectos que mejoran el juego

CAPITULO III

3 DISCAPACIDAD

3.3 Tipos de discapacidad

3.3.1 Discapacidad física

3.3.2 Discapacidad sensorial

3.3.3 Discapacidad psíquica

3.3.4 Criterios de identificación

3.3.5 Discapacidad social

3.3.6 Discapacidad Intelectual o Mental

3.3.6.1 Signos de la discapacidad intelectual

3.3.6.2 Características cognitivas

3.3.6.3 Causas de la discapacidad intelectual

3.3.6.4 Diagnóstico de la Discapacidad Intelectual

3.3.6.5 ¿Con que frecuencia ocurre la discapacidad intelectual?

3.3.6.6 Signos de la discapacidad intelectual

3.3.6.7 Tipos

3.3.6.8 Según el DSM IV, se establecen cuatro subgrupos

MARCO TEORICO

CAPÍTULO I

1. PSICOMOTRICIDAD.

1.1. Concepto de psicomotricidad.

La psicomotricidad como concepto y teoría nace a principios del siglo XX fruto del trabajo y las investigaciones de distintos autores. Al principio, la psicomotricidad como disciplina se limita al tratamiento de aquellos niños y adolescentes que presentaban alguna deficiencia física o psíquica, pero actualmente, se considera una metodología multidisciplinar cuya finalidad fundamental es el desarrollo armónico del niño.

Podemos definir que la psicomotricidad está basada en la relación psicosomática cuerpo-mente que se refiere al hecho de que el factor corporal modifica el estado psíquico, es decir que todas aquellas experiencias motoras que ofrezcamos al niño ayudarán a que fije nuevas habilidades y de esta manera se modificarán las antes aprendidas. (Perez, 2004)

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje. (Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, 2008)

1.2. Etimología de la Psicomotricidad.

La palabra “psicomotor” apareció por primera vez en la literatura en el año 1872, cuando el neurólogo Landois 1979, designa con este término un área cortical cuya estimulación eléctrica genera un movimiento de una parte del cuerpo. (Vigallero, 1979)

El término de psicomotricidad está formado por el prefijo “*psico*”, que significa mente, y “*motricidad*”, que deriva de la palabra motor, que significa movimiento. Por lo tanto, podríamos decir que la psicomotricidad hace referencia a la existencia de una relación directa entre la mente y el movimiento. (Perez, 2004)

1.3. Importancia y beneficios de la Psicomotricidad.

En los primeros años de vida de todo ser humano es de vital importancia la Psicomotricidad, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social, favoreciendo la relación con su entorno, estableciendo necesidades, intereses y diferencias individuales, de los niños y niñas.

- A nivel motor posibilita al niño dominar su movimiento corporal.
- A nivel cognitivo, mejorar la memoria, atención, concentración y creatividad del niño.
- A nivel social y afectivo, proporciona seguridad conocen y confrontan sus miedos y les permite relacionarse con los demás.

La psicomotricidad es fundamental, puesto que pretende desarrollar las capacidades del individuo (la inteligencia, la comunicación, la afectividad, los aprendizajes) a través del movimiento, tanto en sujetos normales como en personas que sufren perturbaciones motrices.

1.4. Definiciones básicas.

- **Motricidad.-** Es el Conjunto de funciones que aseguran los movimientos autogenerados de un organismo; El término **motricidad** se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (Ojeda del Valle, 2012)
- **Movimiento.-** Cambio de posición o de plaza imprimido a un cuerpo o a una de sus partes; Desplazamiento de piezas huesosas a continuación de la movilización de una articulación por contracción muscular; Tiene características cinéticas (fuerza) y cinemáticas (velocidad, aceleración, dirección, amplitud. (Rigal R. , 2006)
- **Acción motriz.-** Serie de operaciones o de acciones coordinadas de un movimiento voluntario y solicitando la participación total de la persona (aspecto físico, cognitivo y afectivo) en una tarea dada, para alcanzar un

objetivo. Incluye distintos movimientos que superan su simple suma. (Rigal R. , 2006)

- **Coordinación motriz.-** Ajustamiento espacio-temporal de las contracciones musculares para generar una acción adaptada a la meta perseguida (Rigal R. , 2006)
- **Neuromotricidad.-** Análisis de los aspectos neurológicos del movimiento. Refiere al control motor. ¿Cuáles son las relaciones entre los centros nerviosos y los músculos? Programación, control y adquisición de modelos de movimientos. Factores que los influyen (maduración) y trastornos neuromotores (hemiplejía). ¿Cómo controlamos nuestros movimientos? (Rigal R. , 2006)
- **Psicomotricidad.-** Estudio de las interacciones entre las funciones psíquicas y las funciones motrices: normales (¿cómo las acciones motrices favorecen el desarrollo y la adquisición de los conceptos: las funciones cognitivas, abstractas, provienen de la acción motriz, concreta); anormales (trastornos psicósomáticos: tono muscular, enuresis, asma) sin daño lesional de las vías nerviosas ¿Que es lo que pone un ser en movimiento? ¿Por qué actuamos? (Rigal R. , 2006)
- **Educación psicomotriz.-** Aproximación pedagógica aspirando a la integración de las funciones motrices y mentales combinando el desarrollo del sistema nervioso y las acciones educativas. (Rigal R. , 2006)
- **Reeducación psicomotriz.-** Reeducación solicitando el cuerpo en acción en personas teniendo dificultades para actuar, expresarse o comunicar. (Rigal R. , 2006)
- **Terapia psicomotriz** Tratamiento de los trastornos de comportamiento por la medición del cuerpo a la vista de restablecer relaciones apropiadas de la persona, no sintiéndose bien en sí mismo, con sus medios interno, físico y social. (Rigal R. , 2006)
- **Educación física.-** Parte de la educación y dominio de estudio intentando en particular, por la práctica de actividades físicas a lo largo de la vida, el mejoramiento: de las funciones bio-motrices de la persona (cualidades orgánicas cardio-vasculares y musculares, de su salud y de su bien estar físico);

de la coordinación motriz (esquema corporal); del desarrollo bio-psico-social de la persona. . (Rigal R. , 2006)

- **Educación motriz.-** Parte de la educación tendiendo, en particular, por la educación de acciones motrices y manipuladoras, el mejoramiento: de los conocimientos y la facilitación de los aprendizajes escolares utilizando lo vivido motor del niño (interacción entre las acciones motrices y las percepciones que generan, perceptivo-motricidad), en particular para los conceptos de espacio, de tiempo, de energía y de contrastes y la formación del esquema corporal; de la motricidad fina y de la caligrafía. (Rigal R. , 2006)
- **Aprendizaje motor.-** Estudio de los factores internos y externos que influyen la adquisición de movimientos coordinados (atención, memoria, organización de las repeticiones, tiempo de reacción, transferencia, etc. (Rigal R. , 2006)

1.5. Los componentes de la psicomotricidad.

La determinación del perfil psicomotor va a permitir, pasar de la observación de lo motor a la caracterización de lo psicológico, apreciando la calidad del movimiento, reflejo del carácter. Es así que serán revelados los inestables, los impulsivos, los paranoicos, los delincuentes, los emotivos, los obsesos y los apáticos. Los trastornos motores atestiguan de la ausencia de control del pensamiento sobre el acto irreflexivo, es decir la primacía de los reflejos y automatismos, inducidos por la emoción, sobre el acto voluntario. Para corregir el equilibrio, los automatismos y la coordinación motriz, se necesitará de empezar por actuar sobre el tono muscular, testigo externo de las dificultades internas. (Machacon L & Puello, 2013)

1.5.1. Esquema Corporal.

Es el reconocimiento y conocimiento del propio cuerpo y el esquema mental que cada individuo representa de este. El desarrollo del Esquema Corporal proporciona el reconocimiento de los partes del cuerpo, la funcionalidad, las interacciones que tienen entre las estructuras. El cuerpo es el medio de expresión. Desde aquí se trabajan conceptos o nociones arriba, abajo, adelante, atrás, adentro – afuera, las cuales deben tener directa injerencia en el propio cuerpo. (Machacon L & Puello, 2013)

1.5.2. Lateralidad.

Es el conocimiento de los lados del cuerpo (derecho, izquierdo). Tiene estrecha conexión con la Dominancia, la cual se da a nivel cerebral. Esta referida a que se tienen pares e individualidades, pero que todo debe ser desarrollado motrizmente, en igual de condiciones.

A partir del trabajo de este elemento el niño o niña identificará las nociones de derecha – izquierda, iniciando por el reconocimiento en su propio cuerpo. La lateralidad contribuye con el proceso lecto-escritor. (Machacon L & Puello, 2013)

1.5.3. Equilibrio.

Es la capacidad que posee el ser humano para mantener el cuerpo en una posición o adoptar diferentes posiciones. También se puede definir como esa capacidad de conservar o mantener estabilidad corporal en la ejecución de ciertas tareas motrices.

1.5.4. Coordinación.

Es la capacidad del Ser Humano de combinar en una estructura única varias acciones de manera fluida, armónica, eficiente y eficaz.

1.5.5. Espacio – Tiempo

Es la capacidad de ubicar las partes del cuerpo en relación con los objetos y los objetos en relación al cuerpo, en un espacio y un tiempo. Además es el manejo segmentario de las partes del cuerpo. Es la conciencia del movimiento por unos espacios de tiempo

1.5.6. Ritmo.

Es el manejo del pulso y el acento que se hace en la ejecución de las actividades motrices. Es la capacidad que tiene el organismo de alterar fluidamente las tensiones y distensiones de los músculos por la capacidad de la conciencia.

1.6. **Psicomotricidad gruesa.**



Fotografía N° 4

Tema: Psicomotricidad gruesa

Fuente: Consulta Bibliográfica

Elaboración El Autor

La psicomotricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzos y fortalecen cada parte del cuerpo. Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad.

Con el paso del tiempo y por medio de diferentes ejercicios los niños pueden mezclar el movimiento de su cuerpo con las emociones, pensamientos y sentimientos. Para que puedan expresar por medio de cada parte de su cuerpo y conozcan lo que pueden hacer al tener control del mismo, tanto en la parte física como emocional.

Por medio de la psicomotricidad gruesa se realizan movimientos amplios, para cambiar de posición el cuerpo y trabajar el equilibrio, que es el que permite que se puedan realizar diferentes actividad y aun caminar de una forma apropiada sin caerse. Es importante realizar ejercicios de motricidad gruesa con los bebés, sobre todo cuando estos están en el proceso de iniciar a caminar, ya que se les facilita más los movimientos amplios que de precisión.

Además de trabajar los movimientos del cuerpo, por medio de ejercicios de psicomotricidad gruesa, también se ayuda a que los niños puedan expresarse de forma apropiada a partir de gestos. Después de los 6 meses los bebés empiezan a realizar movimientos más fuertes, los cuales pueden ser guiados para que los músculos se fortalezcan y con el paso del tiempo se pueda caminar y correr con mayor facilidad. (Arguëllo, 2010)

1.6.1. **Beneficios de trabajar la psicomotricidad gruesa**

Los ejercicios para fortalecer la psicomotricidad gruesa no deben ser un sacrificio, ya que estos se pueden realizar por medio de divertidos juegos que permiten que los niños fortalezcan los músculos, el equilibrio y mezclen cada uno de estos aspectos con la

parte cognitiva. Existen actividades especiales para los niños de diferentes edades, tanto para los que caminan como para los que gatean.

Por medio de los ejercicios para fortalecer la motricidad gruesa, se pueden prevenir diferentes patologías y trabajar cada uno de los músculos para que se pueda tener control sobre los mismos y realizar deportes que requieren de esfuerzo como es el ciclismo y otros que requieren de equilibrio como los malabares. (Arguello, 2010)

1.6.2. Ejercicios para trabajar la psicomotricidad gruesa

1. En las primeras etapas se puede caminar con la ayuda de una persona adulta para ir fortaleciendo los músculos y adquiriendo el suficiente equilibrio para caminar por sí mismo.
2. Otro ejercicio para trabajar la psicomotricidad gruesa consiste en realizar una carrera de obstáculos que cuente con límites y en la cual los niños tengan tanto que caminar como gatear.
3. Saltar laso es otro ejercicio que ayuda a que los niños fortalezcan sus músculos y tengan control de su cuerpo.
4. Una actividad que trabaja la psicomotricidad y al manera de los gestos, es el juego del espejo, en donde una persona se para frente al niño y este debe imitar cada uno de los movimientos y gestos que se realicen. (Arguello, 2010)

1.7. Psicomotricidad fina.



Fotografía N° 5

Tema: Psicomotricidad Fina

Fuente: Consulta Bibliográfica

Elaboración: El Autor

La psicomotricidad fina es la coordinación de movimientos de distintas partes del cuerpo con precisión. Precisa un elevado nivel de coordinación por parte de los bebés, ya que los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, no tienen amplitud sino que son movimientos de precisión.

Los niños van adquiriendo las habilidades de la psicomotricidad fina por sí mismos a medida que van creciendo y ganando en madurez, pero también se les puede ayudar para que avancen en

su aprendizaje trabajando con diversas actividades, que continúen con metas más complejas y delimitadas.

Las habilidades de la psicomotricidad fina se van desarrollando progresivamente. A partir de los 2 a 4 meses, comienza la coordinación de manos y ojos. A los 5 meses, aproximadamente, comienza lo que se conoce como "los cimientos de la motricidad", que es cuando el niño toma objetos con sus manos. Así, siguiendo esta línea de aprendizaje, progresivamente el niño va empezando a coordinar hasta llegar a la edad escolar. Sin embargo, algunos autores consideran que la psicomotricidad fina se inicia hacia el año y medio de edad, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar con lápices un papel o comienza a colocar bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero.

1.7.1. Actividades que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad fina.

Dibujar, pintar, colorear, recortar, modelar o moldear masa, enhebrar, resolver laberintos o completar la figura siguiendo los puntos son algunas de las actividades que ayudarán a los niños a desarrollar su psicomotricidad fina. El desarrollo de estas actividades resulta motivador para el niño. La motricidad fina está muy ligada al desarrollo de la inteligencia y para conseguir motivación, no hay que olvidar incentivar sus logros con aplausos y alegría.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son:

- Coordinación viso-manual
- Motricidad facial
- Motricidad fonética
- Motricidad gestual

1.8. Capacidades psicomotrices.

Son el conjunto de capacidades directamente derivadas y dependientes del funcionamiento del sistema nervioso central". Para ubicar este tipo de capacidades nos vamos a remitir de nuevo a la clasificación en la que estos mismos autores agrupan las diferentes cualidades físicas en:

- **Capacidades perceptivo-motrices:** Denominadas también capacidades perceptivas, psicomotrices. Según estos autores, las capacidades perceptivo-motrices básicas son:
 - La corporalidad o esquema corporal
 - La espacialidad
 - La temporalidad

De la combinación de estas denominadas básicas van a surgir otras intermedias como:

- La lateralidad
- El ritmo
- La estructuración espacio-temporal
- El equilibrio
- La coordinación
- **Capacidades físico-motrices:** La resistencia, la fuerza, la velocidad y la flexibilidad o amplitud de movimiento.
- **Capacidades socio-motrices:** De la combinación de estas capacidades socio-motrices surgen otras como el juego colectivo y la creación.
- **Capacidades senso-motrices:** Dentro de estas capacidades se incluyen las sensaciones extero-receptivas, propioceptivas e interoceptivas.

1.9. Valoración del desarrollo psicomotor del niño y la niña.

En lo que concierne a los aprendizajes escolares, una parte relativamente importante de la población infantil presenta dificultades de adquisición, ya se trate de escritura o de la lectura o de las matemáticas. El tutor/a, muy a menudo envía a estos niños a personas especializadas en las alteraciones del aprendizaje, cuando son importantes.

Es cierto que las diversas responsabilidades de la tutoría de la clase no le permiten disponer del tiempo necesario para hacer pasar una batería completa de test a todos los niños y niñas. Esto tiene como consecuencia que las dificultades menores se transforman rápidamente en alteraciones de aprendizaje, si las medidas de reeducación no son emprendidas tempranamente. (Molina Prieto, 2009)

La evaluación del desarrollo psicomotor del niño permite dos cosas:

- El despiste precoz de los niños que podría presentar alteraciones.
- El conocimiento preciso del retraso o las alteraciones que se manifiesten en uno o varios niños.
- A partir de estos resultados de las observaciones, es posible plantear diferentes planos de reeducación, que se apoyan sobre el postulado de que existe una relación entre la psicomotricidad y los aprendizajes escolares.

1.10. Tipos de valoraciones o medios de evaluaciones del desarrollo psicomotor.

Se usan corrientemente varios términos para designar los tipos de valoraciones o medios de evaluación, sería útil definirlos antes de continuar. (Molina Prieto, 2009)

1.10.1. Test de evaluación de la psicomotricidad.

Es una prueba determinada que permite la medida en un individuo, de una característica precisa, comparándola a los resultados obtenidos por otras personas (ejemplo, test de fuerza etc.). El test debe presentar cualidades específicas que serán precisadas más lejos.

1.10.2. La prueba.

De forma general, la prueba designa un conjunto de actividades características de una edad dada. Se admite su pertenencia a una edad determinada cuando es superada por el 75% de los niños normales de esta edad.

Permite determinar el avance o el retraso psicomotriz de un niño/a según triunfe o fracase en la prueba situada antes o después de su edad cronológica. A partir de una cierta edad la prueba no es más que discriminativa entre los sujetos.

1.10.3. El balance.

Comprende un conjunto de pruebas utilizadas para determinar el desarrollo máximo alcanzado en todo un conjunto de habilidades, incluyendo la coordinación motriz, motricidad fina, equilibrio estático y dinámico, lateralidad, orientación derecha-izquierda, disociación, esquema corporal, espacio, tiempo, tono muscular.

A partir de los resultados de un balance, se puede determinar un nivel de edad alcanzado por el niño/a o el funcionamiento de su equipo neurológico, según las dificultades encontradas.

1.10.4. La batería.

La batería designa un conjunto de test o pruebas complementarias utilizadas con vistas a evaluar varios aspectos o la totalidad de la personalidad de un sujeto.

1.10.5. La escala de desarrollo.

Una escala de desarrollo comprende un conjunto de pruebas muy diversas y de dificultad graduada conduciendo a la exploración minuciosa de diferentes sectores del desarrollo. La aplicación a un sujeto permite evaluar su nivel de desarrollo motor, teniendo en cuenta los éxitos y sus fracasos, y refiriendo las normas establecidas por el autor de la escala. Estas escalas reposan sobre el postulado de que el desarrollo se produce en el mismo orden para todos los niños.

1.10.6. El perfil

El perfil consiste en una reproducción gráfica de resultados obtenidos en varios test analíticos de eficiencia encargados de evaluar dimensiones bien determinadas de la eficiencia motriz de un sujeto.

Esta representación gráfica de los resultados permite una comparación simple y rápida de diferentes aspectos de la eficiencia motriz general y una puesta en evidencia inmediata de los puntos fuertes y de los puntos débiles del sujeto.

Test y batería de test, permiten determinar la eficiencia de un sujeto en una o varias tareas; pruebas, y escalas de desarrollo sitúan al sujeto en una o varias actividades con relación al conjunto de la población normal de esa edad. Los primeros dan una performance absoluta, las otras una performance relativa.

1.11. Medios de evaluación utilizados en psicomotricidad.

La mayor parte de los test o baterías enumeradas a continuación, han sido recogidos en función de su facilidad de utilización y de su relación con los aprendizajes escolares. Pueden proporcionar suficientes informaciones para establecer un plan de reeducación realizable en clase, que evite una agravación de las alteraciones. (Molina Prieto, 2009)

1.11.1. Orientación derecha-izquierda.

Los resultados de varias investigaciones han permitido concluir que existe una relación entre las dificultades de aprendizaje en lectura y de las alteraciones en la orientación derecha-izquierda, que es la posibilidad de distinguir la derecha de la izquierda, y constituye pues un hecho cognitivo que debe disociarse o diferenciarse de la lateralidad que designa la predominancia de uno de los dos lados simétricos del cuerpo.

1.11.2. Test de orientación derecha-izquierda de PIAGET-HEAD.

Este test, puesto a punto por GALIFRET-GRANJON a partir de los trabajos de PIAGET y los de HEAD, permite evaluar el conocimiento que tiene el niño/a de nociones derecha-izquierda sobre él mismo y sobre otro y en el ámbito de los objetos.

1.12. Lateralidad.

Los test de lateralidad permiten determinar en cada parte simétrica del cuerpo, en lo que concierne a la preferencia manual, existen otros cuestionarios más completos. Estos test se apoyan sobre la utilización preferencial de una mano en actividades que resulta lo menos posible influenciadas por el aprendizaje.

A partir de los resultados obtenidos se puede clasificar a las personas en diestros, zurdos o ambidiestros. La extensión de estos test a las partes simétricas del cuerpo (ojos, oídos, pies) permite determinar si un sujeto tiene la lateralidad homogénea (muy raro) o cruzada. Aunque se haya afirmado muchas veces que existe una relación entre una mala lateralización y las dificultades de rendimiento en el ámbito de aprendizaje escolar, pocas investigaciones continuadas apoyan estas informaciones.

1.13. Esquema Corporal.

La dificultad de definir claramente lo que se incluye en esta noción de esquema corporal, hace su medida difícil. Para estudiar de forma precisa su nivel de maduración en el niño/a, es necesario poder precisar:

- El conocimiento topológico de las diferentes partes del cuerpo y del operador.
- La posibilidad de tomar posturas, de efectuar movimientos correspondientes a modelos u órdenes.
- La precisión con la cual el niño/a evalúa las dimensiones de su cuerpo.

- El conocimiento de la derecha y la izquierda sobre sí y el medio.
- Los test utilizados se reagrupan en técnicas proyectivas, respuestas verbales y medidas objetivas

1.14. Orientación temporal.

Los test de que disponemos a nivel escolar nos permiten apreciar algunos de los componentes de la orientación temporal.

1.15. Pruebas de ritmo.

Estas pruebas evalúan uno de los aspectos de la estructuración temporal dirigiéndose a los niños/as que pueden presentar dificultades de la lectura (dislexias). Existe una relación entre los resultados de estas pruebas de ritmo y las dificultades experimentadas por los alumnos/as disléxicos.

Tiempo espontáneo, reproducción de estructuras rítmicas, de comprensión simbólica de las estructuras rítmicas y de su reproducción, componen fundamentalmente esta batería de estudio del ritmo.

Entre las estructuras que el sujeto debe reproducir, pocas de entre ellas miden, según nuestra opinión el ritmo, si se entiende por éste la repetición, de forma regular, de estructuras idénticas.

CAPÍTULO II

2. CONCEPTO DEL JUEGO.

2.1. Concepto del juego

El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. (García, 2009)

El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa. (Velázquez & Josué, 2009)

2.2. Etimología y Significado del Juego.

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es una forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica⁸; sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o haciendo cualquier otra cosa. (García & Llull, 2004)

El deporte es una entidad multifuncional que concierne a diversos aspectos de la vida humana y social, que ha sido analizado desde puntos de vista muy diversos, que siempre han pertenecido al ámbito de la cultura, aunque no haya sido entendido así, y que últimamente empieza a participar también del ámbito científico, como una variante significativa de los objetivos generales de la ciencia. (José Hernández, 2005)

⁸ **Lúdico.**-Es todo aquello propio o relativo al juego

“El que olvidó jugar que se aparte de mi camino porque para el hombre es peligroso” Sófocles⁹

El ser humano practica actividades a lo largo de su vida, denominadas lúdicas, que le sirven de distracción, relajación, recreación, educación, o entretenimiento de otras actividades, consideradas en un principio más serias, como por ejemplo el trabajo. Pero cuando se estudia el juego en el mundo infantil, observamos tanta seriedad como en el trabajo más responsable del adulto. Eso sí, ofrece contrastes: seriedad y alegría, divertimento y responsabilidad acompañada de alegría, gozo, pasión o amor.

La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito, por ejemplo solemos expresar frases como: juega limpio, abrir el juego, jugarse la vida, es un juego de niños, jugar con la salud, etc. Sin embargo tratar de definir de la palabra juego es una tarea mucho más compleja, porque bajo esa denominación englobamos una enorme variedad de conductas que, examinadas al detalle presentan nobles diferencias entre sí por ende presenté varias definiciones:

Según (Corominas, 1984)¹⁰ el vocablo castellano “juego” procede etimológicamente del latín *iocus -i* (broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo, diversión); *ioci*, juegos, diversiones, pasatiempo

Según el (Diccionario de la Real Academia de Lengua Española, 2001): “Juego” significa (*iocus*), acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cuál se gana o se pierde. Acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa. “Jugar” (*iocari*), hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, travesear, retozar, tomar parte en un juego.

El juego forma parte del comportamiento humano en diferentes rasgos culturales, al jugar desarrollamos capacidades, destrezas, estimulamos la alegría, la autoestima y el crecimiento personal a través de nuevos valores; y, una nueva forma de vida.

2.3. Importancia del juego.

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil.

⁹ **Sófocles.**- Poeta trágico de la Antigua Grecia

¹⁰ **Corominas.**- Filólogo y etimólogo español.

Las habilidades físicas. Se sub dividen en: *Habilidades motoras gruesas.*- Se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. *Habilidades motoras finas.*- Se desarrolla el uso de las manos y dedos a través de la manipulación de los objetos del juego.

Las **habilidades mentales.**- se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa – efecto. A su vez los niños aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores. y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos.

Las **habilidades sociales** también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir.

El juego también contribuye al desarrollo de las **habilidades emocionales** por medio del placer que los niños experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego.

El juego estimula la **creatividad y la imaginación** cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo. (Sprinckmoller)¹¹

2.4. Características del Juego.

2.4.1. El Juego Libre.

Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. Esa especie de carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego. Su contrapartida en el organismo es que el juego produce placer por sí mismo, independientemente de metas u objetivos externos que no se marca. Este sería su segundo rasgo. (Garcia & Llull, 2004)

¹¹ Lic. Educación Infantil - PUCP

2.4.2. El juego produce placer.

El carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores que, con matices diferentes, señalan la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego o el origen de éste precisamente en esas necesidades, no satisfechas, de acciones que desbordan la capacidad del niño. (García & Llull, 2004)

2.5. El juego en el marco de la educación escolar.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. (Juan, 2003)

Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas
- Tiempo para continuar lo que iniciaron.
- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.

- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.
- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

2.1. Tipos de juego.

2.2. El juego en el pre-escolar

En esta etapa aparece la conducta animista donde el niño le da vida a objetos inanimados. Se choca con una piedra y dice “piedra boba”, porque se chocó con ella, cree que la piedra es una persona; dentro de su animismo le va dando vida a muchas cosas en su imaginación, esos idearios se van enriqueciendo de manera significativa, como se verá posteriormente con el amigo imaginario. (García, 2009).

Lanzar y recibir objetos, pintar, rasgar, cortar y pegar. Quienes trabajan en instituciones precolares saben que esta es una etapa bellísima en la vida de los niños, cuando están sintonizados con la vida y ejerciendo su capacidad de asombro con todo lo que encuentran a su alrededor. (Bastidas, Posada, & Ramírez, 2006).

2.3. El juego escolar.

Juegos colectivos: la aceptación de reglas como pautas sociales es determinante, ya el joven no se puede llevar el balón en la mitad del partido porque es de él, ya sabe que el portero es portero, que el defensa es defensa, y que, si le hace una falta al otro, tiene problemas y si comete penalti, etc., ese es el mejor ejemplo de lo que son los aprestamientos sociales posteriores, en los que se tiene que cumplir la ley, hay límites, el otro cuenta y, al igual que mis derechos, están también mis deberes y, en ese sentido, la aceptación de reglas es un modelo social necesario y posible. (Bastidas, Posada, & Ramírez, 2006).

Actividades deportivas: están asociadas con la práctica directa de deportes que va realizando el niño en la interacción con los demás, en las que hay aceptación y acatamiento de reglas. (Bastidas, Posada, & Ramírez, 2006).

2.4. El juego en el adolescente

Aparece mayor dedicación a los deportes: se ha dicho, y con razón, que el deporte no es más que la proyección del juego en la adultez, y realmente es así, se presentan además los paseos, la música, la guitarra, la televisión. Todo dentro de una dimensión lúdica determinante para un buen desarrollo, que le va a permitir al adolescente (y de qué modo) manejar una gran cantidad de situaciones propias de su misma dinámica adolescente, le va a servir mucho para poder tomar distancia de sus padres, autoafirmarse como persona individual y, de esta forma, llegar a la madurez que todos deseamos como proceso final de la crianza, donde la autodeterminación como ejercicio de su autonomía haga de él una persona independiente, pero, como dicen las mamás, “ante todo una buena persona” (Bastidas, Posada, & Ramírez, 2006).

2.5. Clasificación del juego.



Fotografía N° 6

Tema: Juego

Fuente: Consulta Bibliográfica

Elaboración: El Autor

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores. A éstos les han de servir de guía en el desarrollo de sus funciones pero en ningún caso se deben utilizar para encorsetar a los sujetos y exigir que su actividad lúdica se adecue a lo prefijado según la clasificación con la que en ese momento se les esté comparando. Los educadores tienen que observar al niño cuando juega, ya sea de forma libre y espontánea o de forma dirigida; al compararla con la clasificación elegida como norma tipo, podrá revelar su etapa de desarrollo y su inclinación personal. A través del juego el niño muestra su momento evolutivo sin sentirse estudiado y de una forma completamente espontánea y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo. (Martínez R. , 2011)

2.5.1. Juegos Psicomotores.

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno,

descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos. Se pueden encontrar (Martínez R. , 2011)

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

2.5.2. Juegos Cognitivos.

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.
- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

2.5.3. Juegos Sociales.

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño. (Martínez R. , 2011)

2.5.4. Juegos afectivos – emocionales.

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto.

Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo. (Martínez R. , 2011)

2.5.5. Juegos Tradicionales.

Son aquellos que se transmiten de generación en generación. Proviene de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo. Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica. Por ejemplo la lucha canaria, deporte típico de las Islas homónimas. (Martínez R. , 2011)

2.5.6. Juegos Populares.

Suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es la escondida. (Martínez R. , 2011)

2.5.7. Juegos de Mesa.

Esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. (Martínez R. , 2011)

2.5.8. Otras Clasificaciones:

Los juegos también pueden ser clasificados en función de:

- La libertad de elección del juego.
- El número de individuos necesarios para su realización.
- Por el lugar donde se juega.
- Por el material que se utiliza.

- Por la dimensión social. (Martínez R. , 2011)

2.5.9. Aspectos que mejoran el juego

CUADRO N° 1 Aspectos que mejoran el juego

ASPECTOS QUE MEJORAN EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación motriz • Equilibrio • Fuerza • Manipulación de objetos • Dominio de los sentidos • Discriminación sensorial • Coordinación visomotora • - Capacidad de imitación 	<ul style="list-style-type: none"> • Estimula la atención, • la memoria, • la imaginación, • la creatividad, • la discriminación de la fantasía y la realidad, y • el pensamiento científico y matemático • Desarrolla el rendimiento • la comunicación y el lenguaje, y • el pensamiento abstracto 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos simbólicos • Procesos de comunicación y cooperación con los demás • Conocimiento del mundo del adulto • Preparación para la vida laboral • Estimulación del desarrollo moral • Juegos cooperativos • Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos • Potencia el desarrollo de las conductas prosociales • Disminuye las conductas agresivas y pasivas • - Facilita la aceptación interracial 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla la subjetividad del niño • Produce satisfacción emocional • Controla la ansiedad • Controla la expresión simbólica de la agresividad • Facilita la resolución de conflictos • - Facilita patrones de identificación sexual

Fuente: Trabajo de Campo

Elaboración: El Autor

CAPITULO III

3. Discapacidad.

La discapacidad es definida por la Organización Mundial de la Salud como "toda aquella restricción o ausencia -debida a una deficiencia- de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del marco se considera normal para un ser humano"

La discapacidad pueden subdividirse en cuatro modalidades diferentes: física, psíquica, sensorial e intelectual. Dentro de estos tipos las discapacidades se pueden manifestar en diferentes grados, y a su vez, se pueden coincidir varios trastornos en una misma persona.

Por otro lado existen enfermedades que producen discapacidades y que, en muchas ocasiones, no están tipificadas como tal. (Organización Mundial de la Salud, 2010)

3.1. Tipos de discapacidad.

3.1.1. Discapacidad física

La discapacidad física se puede definir como una desventaja, resultante de una imposibilidad que limita o impide el desempeño motor de la persona afectada. Esto significa que las partes afectadas son los brazos y/o las piernas.

Las causas de la discapacidad física muchas veces están relacionadas a problemas durante la gestación, a la condición de prematuro del bebé o a dificultades en el momento del nacimiento. También pueden ser causadas por lesión medular en consecuencia de accidentes (zambullido o accidentes de tráfico, por ejemplo) o problemas del organismo (derrame, por ejemplo). (Miguel, 2003)

3.1.2. Discapacidad sensorial.

La discapacidad sensorial corresponde a las personas con deficiencias visuales, a la gente con sordera y a quienes presentan problemas en la comunicación y el lenguaje.

Producen problemas de comunicación del persona con su entorno lo que lleva a una desconexión del medio y poca participación en eventos sociales. También son

importantes factores de riesgo para producir o agravar cuadros de Un diagnóstico y tratamiento precoz es esencial para evitar estas frecuentes complicaciones.

La deficiencia auditiva puede ser adquirida cuando existe una predisposición genética (por ejemplo, la otosclerosis), cuando ocurre meningitis, ingestión de medicinas ototóxicas (que ocasionan daños a los nervios relacionados a la audición), exposición a sonidos impactantes o virosis. Otra causa de deficiencia congénita es la contaminación de la gestante a través de ciertas enfermedades.

3.1.3. Discapacidad psíquica

Se considera que una persona tiene discapacidad psíquica cuando presenta “trastornos en el comportamiento adaptativo, previsiblemente permanentes”.

3.1.4. Criterios de identificación

La discapacidad psíquica puede ser provocada por diversos trastornos mentales, como la depresión mayor, la esquizofrenia, el trastorno bipolar; los trastornos de pánico, el trastorno esquizomorfo y el síndrome orgánico.^[4] También se produce por autismo o síndrome de Asperger.

3.1.5. Discapacidad social.

La persona no logra adaptarse al medio social en el que vive. La falta de independencia o autonomía en la niñez, por sobreprotección, anulan la actitud de confianza y beneplácito que produce la interrelación. Quedando bloqueada la persona y con sentimientos de desconfianza y una angustia creciente que hace escapar del lugar o tener una postura de perfil extremadamente bajo. También las emociones fuertes en la niñez (promiscuidad, golpes entre mayores, situaciones de escándalo) pueden derribar en esta afección que no deja disfrutar de la relación con los demás.

3.1.6. Discapacidad Intelectual o Mental

En la actualidad el concepto más empleado es el que propone la AAMR (American Association on Mental Retardation) en su edición de 1992 “El retraso mental se refiere a limitaciones sustanciales en el funcionamiento intelectual. Se caracteriza por un funcionamiento intelectual inferior a la media, que coexiste junto a limitaciones en dos

ó más de las siguientes áreas de habilidades de adaptación: comunicación, cuidado propio, vida en el hogar, habilidades sociales, uso de la comunidad, autodirección, salud y seguridad, contenidos escolares funcionales, ocio y trabajo. El retraso mental se ha de manifestar antes de los 18 años de edad”

Discapacidad intelectual, también conocida como retraso mental, es un término utilizado cuando una persona no tiene la capacidad de aprender a niveles esperados y funcionar normalmente en la vida cotidiana. En los niños, los niveles de discapacidad intelectual varían ampliamente, desde problemas muy leves hasta problemas muy graves.

Los niños con discapacidad intelectual puede que tengan dificultad para comunicar a otros lo que quieren o necesitan, así como para valerse por sí mismos.

La discapacidad intelectual podría hacer que el niño aprenda y se desarrolle de una forma más lenta que otros niños de la misma edad. Estos niños podrían necesitar más tiempo para aprender a hablar, caminar, vestirse o comer sin ayuda y también podrían tener problemas de aprendizaje en la escuela. (Schalock, 2007)

La discapacidad intelectual puede ser la consecuencia de un problema que comienza antes de que el niño nazca hasta que llegue a los 18 años de edad. La causa puede ser una lesión, enfermedad o un problema en el cerebro. En muchos niños no se conoce la causa de la discapacidad intelectual. Algunas de las causas más frecuentes de la discapacidad intelectual, como el síndrome de Down, el síndrome alcohólico fetal, el síndrome X frágil, afecciones genéticas, defectos congénitos e infecciones, ocurren antes del nacimiento. Otras causas ocurren durante el parto o poco después del nacimiento. En otros casos, las causas de la discapacidad intelectual no se presentan sino hasta cuando el niño es mayor, tales como lesiones graves de la cabeza, accidentes cerebro-vasculares o ciertas infecciones. (Schalock, 2007)

3.1.6.1. Signos de la discapacidad intelectual.

Por lo general, mientras más grave sea el grado de discapacidad intelectual, más temprano se identificarán los síntomas. Sin embargo, podría ser difícil indicar la manera como la discapacidad intelectual afectará a los niños más tarde en la vida.

Hay muchos síntomas de discapacidad intelectual. Por ejemplo, los niños con discapacidad intelectual puede que:

- Se sienten, gateen o caminen más tarde que otros niños.
- Aprendan a hablar más tarde o tener problemas para hablar.
- Tengan dificultad para recordar cosas.
- Tengan problemas para entender las reglas sociales.
- Tengan dificultad para ver las consecuencias de sus acciones.
- Tengan dificultad para resolver problemas. (Schalock, 2007)

3.1.6.2. Características cognitivas.

CUADRO N° 2 Características cognitivas de los niños con discapacidad intelectual.

CARACTERÍSTICAS COGNITIVAS		SUGERENCIAS DE INTERVENCIÓN
PERSONALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Escasa iniciativa • Menor capacidad de inhibición • Persistencia de conductas • Menor capacidad de respuesta • Muestra afectiva por sus cuidadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptación del programa educativo a la personalidad del niño • Favorecer su participación en juegos y actividades de grupo • Estimular el autocontrol
MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Mala motricidad • Lentitud en las reacciones motoras • Mala coordinación • Hipotonía muscular 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio físico regular • Estudiar las características físicas y de salud de la persona junto al riesgo que pueda conllevar realizar determinadas actividades físicas
ATENCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultades para mantener la atención durante períodos largos de tiempo • Facilidad de distracción frente a estímulos nuevos • Se les hace precisa una fuerte motivación para mantener su interés. • Tienen dificultad para autoinhibirse o retener su respuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programar ejercicios para aumentar la capacidad de atención • Mirarlos a la cara cuando se les habla • Eliminar estímulos que puedan distraer a la persona mientras trabaja • No se debe confundir la falta de atención con la demora de respuesta

PERCEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Mejor percepción y retención visual que auditiva • El umbral de respuesta frente a estímulos es elevado 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar la estimulación de manera multisensorial • El aprendizaje mediante la observación, la práctica conductiva y las actividades con objetos e imágenes son muy adecuados
INTELIGENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel intelectual con deficiencia ligera o moderada • En general, CI por debajo de la media • Mayor resultado en pruebas manipulativas que verbales 	<ul style="list-style-type: none"> • Es necesario hablarles más despacio y si no entienden las órdenes, repetir las con palabras más sencillas y adaptar nuestro vocabulario
MEMORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria procedimental y operativa bien desarrollada • Mejor memoria visual que auditiva • Les cuesta seguir más de tres instrucciones secuenciales • Dificultad para almacenar brevemente la información (memoria a corto plazo) • En general, buena memoria en cuestiones contextuales o de relevancia personal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es esencial realizar ejercicios para entrenar la memoria • Necesitan que se les proporcionen estrategias de trabajo • Es recomendable que practiquen tareas cotidianas en casa y en la escuela
LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> • El nivel lingüístico va por detrás de su capacidad social y de su inteligencia • Mayor resultado en pruebas manipulativas que verbales • Problemas en el lenguaje expresivo • -Desajuste entre los niveles comprensivo y expresivo • -Dificultad de abstracción • -Dificultad en la adquisición de vocabulario y la estructuración morfosintáctica 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar el lenguaje individualmente • No realizar en clase exposiciones orales ni explicaciones extensas • A hablar se aprende hablando. Hablarlos y escucharlos son las mejores estrategias • -La lectura y la escritura favorecen el desarrollo del lenguaje • El ordenador puede ser un buen instrumento para conseguir estos objetivos

CONDUCTA	<ul style="list-style-type: none"> • No suelen presentar problemas destacables de conducta • Suelen incorporarse con facilidad a los centros de integración social • Los programas de modificación de conducta suelen dar buenos resultados 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo más importante es la normalización. Tratarlos y exigirles lo mismo que a los demás • Tanto la sobreprotección como el abandono son actuaciones negativas • La coordinación entre el profesor y la familia es esencial
SOCIABILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • En general, su nivel de integración social espontáneo es bajo • Normalmente llegan a una buena adaptación social • Suelen mostrar dependencia de los adultos 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en todas las actividades sociales del entorno real del niño • Aplicar programas de habilidades sociales (normalmente son ex

Fuente: Trabajo de Campo

Elaboración: El Autor

3.1.6.3. Causas de la discapacidad intelectual.

Los doctores han encontrado muchas causas de la discapacidad intelectual. Las más comunes son:

- **Condiciones genéticas.** A veces la discapacidad intelectual es causada por genes anormales heredados de los padres, errores cuando los genes se combinan, u otras razones. Algunos ejemplos de condiciones genéticas incluyen síndrome de Down y phenylketonuria (PKU).
- **Problemas durante el embarazo.** La discapacidad intelectual puede resultar cuando el bebé no se desarrolla apropiadamente dentro de su madre. Por ejemplo, puede haber un problema con la manera en la cual se dividen sus células durante su crecimiento. Una mujer que bebe alcohol o que contrae una infección como rubéola durante su embarazo puede también tener un bebé con una discapacidad intelectual.
- **Problemas al nacer.** Si el bebé tiene problemas durante el parto, como, por ejemplo, si no está recibiendo suficiente oxígeno, podría tener una discapacidad intelectual.

- **Problemas de la salud.** Algunas enfermedades tales como tos convulsiva, varicela, o meningitis pueden causar una discapacidad intelectual. La discapacidad intelectual puede también ser causada por malnutrición extrema (por no comer bien), no recibir suficiente cuidado médico, o por ser expuesto a venenos como plomo o mercurio.

La discapacidad intelectual no es una enfermedad. No se lo puede contraer de otras personas. La discapacidad intelectual no es un tipo de enfermedad mental, como la depresión. No hay cura para la discapacidad intelectual. Sin embargo, la mayoría de los niños con una discapacidad intelectual pueden aprender a hacer muchas cosas. Sólo les toma más tiempo y esfuerzo que a los otros niños.

3.1.6.4. Diagnóstico la Discapacidad Intelectual

La discapacidad intelectual se diagnostica observando dos cosas:

- La habilidad del cerebro de la persona para aprender, pensar, resolver problemas, y hacer sentido del mundo (esto se llama *funcionamiento intelectual*);
- Si acaso la persona tiene las destrezas que él o ella necesita para vivir independientemente (esto se conoce como *conducta adaptiva o funcionamiento adaptivo*).

El funcionamiento intelectual es generalmente medido por medio de una prueba llamada prueba de coeficiente de inteligencia. La medida promedio es 100. Se cree que las personas que sacan menos de 70 a 75 tienen discapacidad intelectual.

Para medir la conducta adaptiva, los profesionales estudian lo que el niño puede hacer en comparación a otros niños de su edad. Ciertas destrezas son importantes para la conducta adaptiva. Estas son:

- Las destrezas de la vida diaria, tales como vestirse, ir al baño, y comer;
- Las destrezas para la comunicación, tales como comprender lo que se dice y poder responder;
- Destrezas sociales con los compañeros, miembros de la familia, adultos, y otras personas.

Para diagnosticar la discapacidad intelectual, los profesionales estudian las habilidades mentales de la persona (inteligencia) y sus destrezas adaptivas. Ambos son destacados en la definición de la discapacidad intelectual entre las líneas abajo. Esta definición viene del Acta para la Educación de Individuos con Discapacidades (“Individuals with Disabilities Education Act,” o IDEA¹²).

3.1.6.5. ¿Con Qué Frecuencia Ocurre la Discapacidad Intelectual?

- La discapacidad intelectual es el desorden del desarrollo más común.
- Se estima que 6.4 millones de personas en los Estados Unidos tienen una discapacidad intelectual.
- Más de 580,000 niños de 6 a 21 años tienen algún nivel de discapacidad intelectual y reciben servicios de educación especial en la escuela bajo esta categoría de IDEA.
- De hecho, 1 de cada 10 niños que necesita educación especial tiene alguna forma de discapacidad intelectual.

3.1.6.6. Signos de la Discapacidad Intelectual

Hay muchos signos de la discapacidad intelectual. Por ejemplo, los niños con discapacidad intelectual pueden:

- Sentarse, gatear, o caminar más tarde que los otros niños;
- Aprender a hablar más tarde, o tener dificultades al hablar;
- Tener dificultades en recordar cosas;
- No comprender cómo pagar por las cosas;
- Tener dificultades en comprender las reglas sociales;
- Tener dificultades en ver las consecuencias de sus acciones;
- Tener dificultades al resolver problemas; y/o

¹² IDEA.- ley federal que sirve para guiar las escuelas en la manera de proporcionar servicios de intervención temprana y de educación especial y servicios relacionados a los niños con discapacidades.

- Tener dificultades al pensar lógicamente.

Cada niño con **discapacidad intelectual** es capaz de aprender, desarrollarse, y crecer. Con ayuda, todos estos niños pueden vivir una vida satisfactoria.

3.1.6.7. Tipos de discapacidad intelectual.

3.1.6.8. Según el DSM IV¹³, se establecen cuatro subgrupos.

- **Leve.-** Presentan leves dificultades en la comunicación, desarrollan habilidades académicas hasta el nivel de primaria y en la adultez, mantienen habilidades sociales y laborales con independencia (supervisión mínima).
- **Moderada.-** Poseen habilidades conversacionales básicas y una baja atención a las normas sociales. En cuanto a habilidades académicas, cursan hasta el 2° o 3° de primaria. En la adultez, pueden realizar trabajos semi-especializados bajo supervisión.
- **Grave.-** Muestran un desarrollo motor pobre y mínima expresión del lenguaje comunicacional. Denotan habilidades académicas hasta el nivel de inicial. En la adultez, pueden realizar trabajos simples con vigilancia.
- **Profunda.-** Escaso desarrollo sensorio motor y necesitan un entorno altamente estructurado, ayuda y supervisión. (Jerez, Clasificación de los tipos de Retrazo Mental, 2012)

CUADRO N° 3 Clasificación del Retraso mental

Grado de retardo	Límites de CI ¹⁴ (Según CIE ¹⁵ -10)	Porcentaje de todos los retardados mentales (según DSM-IV)
Leve	50-69	85
Moderado	35-49	10
Grave	20-34	3-4
Profundo	Inferior a 20	1-2

Fuente: Trabajo de campo

Elaboración: El Autor.

En los niños, los niveles de discapacidad intelectual varían ampliamente, desde problemas muy leves hasta problemas muy graves. Los niños con discapacidad intelectual pueden presentar dificultad para comunicar a otros lo que quieren o necesitan, así como para valerse por sí mismos. La discapacidad intelectual podría

¹³ **DSM IV.-** Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition

¹⁴ **CI.-** Coeficiente Intelectual

¹⁵ **CIE.-**Clasificación internacional de enfermedades.

hacer que el niño aprenda y se desarrolle de una forma más lenta que otros niños de la misma edad.

Estos niños podrían necesitar más tiempo para aprender a hablar, caminar, vestirse o comer sin ayuda y también podrían tener problemas de aprendizaje en la escuela.

e. METODOLOGÍA

MÉTODOS

Toda investigación se lleva a cabo a través de métodos de estudio, necesarios para el cumplimiento de los objetivos planteados. Siendo el método, la organización racional y bien calculada de los recursos disponibles y de los procedimientos más adecuados para alcanzar los objetivos de una manera segura y eficiente respecto a la investigación del presente trabajo, por ello que se centrará en la aplicación de los siguientes métodos: Científico, inductivo, deductivo y estadístico.

Método Científico

Es el conjunto de actividades sistemáticas, fases o elementos que orientan al investigador en los respectivos procesos, para llegar así; al nuevo conocimiento.

Mora, F. (2002),

Este importante método se iniciará a partir de la concepción científica de la investigación, la misma que permitirá objetivizar la información, sistematizarla y analizarla a partir del razonamiento lógico, la abstracción teórica y la concreción del pensamiento, permitiendo así el planteamiento del tema y la elaboración del proyecto definitivo en resumen me permitirá seguir esquemáticamente el proceso de la investigación, en el que se analizará detalladamente el problema respecto a la incidencia de los juegos en el desarrollo del esquema corporal de los jóvenes del Centro de Atención para personas con discapacidad “CEPRODIS”. Se tomará en consideración también los objetivos, variables, procesamiento estadístico, centrada en aspectos metodológicos y técnicos que conlleven a la verificación de los hechos y fundamentada en la realidad objetiva del presente estudio.

Método Inductivo

Se utilizará el método inductivo para iniciar el estudio de hechos particulares, que ocurren en la realidad objetiva, para llegar a conclusiones generales, es decir que me va a permitir realizar un análisis acerca del juego como factor fundamental para el desarrollo del esquema corporal.

Método Deductivo

Se partirá de hechos generales para luego ir analizando y llegar a las causas particulares del problema investigativo, ya que permitirá evidenciar problemas generales para luego realizar un análisis pertinente para llegar a las posibles causas, luego determinar conclusiones y recomendaciones que ayudarán a mejorar el desarrollo del esquema corporal.

Método Estadístico

Este método permitirá la reproducción en cifras de los resultados obtenidos en el procesamiento y sistematización de dicha información, en tablas de frecuencia y representación gráfica.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Para la investigación se realizaran las siguientes técnicas las cuales serán aplicadas en forma secuencial y de acuerdo a cada uno de los objetivos:

Estudio bibliográfico.

- Se la define como una amplia búsqueda de información sobre una cuestión determinada, que debe realizarse de un modo sistemático, pero no analiza los problemas que esto implica.

La investigación tendrá una fundamentación teórica de las dos variables, esto es el desarrollo psicomotriz y el juego en los jóvenes con Discapacidad Intelectual del Centro de Protección CEPRODIS, se sustentará en una bibliografía especializada para fundamentar todo el proceso científico y teórico de las dos variables, para ello se utilizará libros de diversos autores y también las páginas web.

Test.- Es un instrumento el cual su objetivo es medir una cuestión concreta en algún individuo, dependiendo de qué tipo sea el test es al que se va a valorar, normalmente vienen ligados para ver el estado en que esta la persona relacionado con su personalidad, amor, concentración, habilidades, aptitudes, entre otros.

Se aplicará a los jóvenes mediante el test de desarrollo psicomotor Fino y Grueso para conocer cómo se encuentra la expresión corporal de los jóvenes con discapacidad intelectual.

Plan de actividades.

Se define como un **plan de actividades** a una herramienta que permite ordenar y sistematizar información relevante para realizar un **trabajo**. Esta especie de guía propone una forma de interrelacionar los recursos humanos, financieros, materiales y tecnológicos disponibles.

Como instrumento de planificación, el plan de actividades establece un **cronograma**, designa a los responsables y marca metas y objetivos, se lo realizara en un programa de 32 semanas de trabajo, las cuales utilizare tres días, de 2 horas diarias, plantearé objetivos de lo que deseo lograr y marco teórico que fundamente mi actividad.

Validación del plan de actividades, para esto utilizare un método estadístico comparativo entre el pretest y el posttest.

f. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de esta investigación está constituida por autoridades, docentes y jóvenes del Centro de Protección para personas con discapacidad “CEPRODIS” de la ciudad de Loja, en el año 2013 - 2014.

CENTRO DE PROTECCION PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD “CEPRODIS”.

TIPO DE DISCAPACIDAD:	JOVENES		TOTAL
	MUJERES	HOMBRES	
INTELECTUAL	25	27	52
TOTAL	25	27	52

Fuente: Registro de matrícula del Centro de Protección para personas con Discapacidad Intelectual.

Investigador: Diego Fabian Sedamanos Poma.

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

FINANCIAMIENTO:

DESCRIPCIÓN	VALOR TOTAL
Suministros y materiales de oficina	100
Bibliografía	100
Materiales para la reproducción	200
Computadora	800
Impresión	80
Empastado	100
Movilización	200
Derechos	100
Imprevistos	150
TOTAL	1830

RECURSOS

Para la viabilidad y desarrollo completo de mi investigación me he valido de los siguientes recursos y presupuestos.

RECURSOS HUMANOS:

Economista Miguel Duche, Director Distrital del Ministerio de Inclusión Económica y Social, MIES Loja.

Autoridades del Centro de Protección para personas con discapacidad “CEPRODIS”.
Dr. Fabián Herrera, Director del Centro de Atención para Personas con Discapacidad Intelectual “CEPRODIS”.

Jóvenes del Centro de Protección para personas con discapacidad “CEPRODIS”.

Padres de familia de los jóvenes del centro de atención para personas con discapacidad intelectual “CEPRODIS”

Consejo Académico del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja.

Asesoría metodológica: Dra. Bélgica Aguilar.

Director del estudio del proyecto:

Financiadores

RECURSOS MATERIALES:

Enciclopedias

Tesis

Computadora

Internet

Movilización

Bibliografía

Impresión del Informe final

Copias Xerox

Suministros y materiales de oficina

i. BIBLIOGRAFÍA

1. *Diccionario de la Real Academia de Lengua Española.* (2001).
2. Arguello, M. (2010). *Psicomotricidad.* Abaya-Yala.
3. Bastidas, M., Posada, Á., & Ramírez, H. (2006). *Crecimiento y Desarrollo, Fundamentos de Pediatría* (3era ed., Vol. 1). Medellín.
4. Coromias. (1984). *Etimología del Juego.*
5. García, A. J. (2009). *El juego infantil y su metodología.* Madrid: EditeX.
6. Garcia, A., & Llull, J. (2004). *El juego infantil y su metodología.* España.
7. Instituto Pedagógico Nacional Monterrico. (2008). *Conceptos Basicos de Psicomotricidad.*
8. Jerez, G. R. (2012). *Clasificación de los tipos de Retrazo Mental.* Guatemala.
9. José Hernández, M. (2005). *Fundamentos del deporte análisis de las estructuras del juego deportivo.* España: INO Reproducciones S.A.
10. Juan, F. R. (2003). *Los Juegos en la Motricidad Infantil* (Vol. 154). Inde.
11. Machacon L, M. N., & Puello, F. G. (2013). *Perfil Psicomotor en niños escolares.*
12. Martínez, R. (15 de 07 de 2011). *Maestra Infantil Recursos y Comprension Infantil.* Recuperado el 22 de 05 de 2014, de comprende, conoce, aprende: <http://utopiainfantil.wordpress.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
13. Miguel, Á. A. (2003). *Análisis de la definición de Discapacidad Intelectual de la Asociación Americana sobre retraso mental 2002.*
14. Molina Prieto, R. (2009). Valoración del desarrollo psicomotor. *Innovación y experiencias educativas*, 12.

15. Ojeda del Valle, M. (2012). *la vigilancia de los factores vinculados al desarrollo del aprendizaje y la salud en la primera instancia* . Escuela Nacional de de salud Publica.
16. Organizacion Mundial de la Salud. (2010). *definicion de Discapacidad*.
17. Perez, R. C. (2004). *Psicomotricidad Desarrollo Psicomotor en la Infancia* (1ra ed.). España: Vigo.
18. Rigal , R. (2006). *BASES TEÓRICAS DE LA PSICOMOTRICIDAD*. Canada: UQAM.
19. Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Canada: Inde.
20. Schalock, R. L. (2007). *El nuevo Concepto de Retraso Mental: Comprendiendo el cambio al termino Discapacidad Intelectual* (Vol. 38). Siglo Cero.
21. Sprinckmoller, L. M. (s.f.). *Cosas de la Infancia*. Recuperado el 22 de 05 de 2014, de El juego Psicomotor: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-articulo11.htm>
22. Velázquez, G. A., & Josué, L. P. (2009). *El juego y su metodología*. Editex. Editex.
23. Vigallero, G. (1979). *Evolution et ambiguite de la reference savante dans les pratiques psychomotrices, Trtavaux et recherches*. INSEP: 4.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES

TESIS DE GRADUACION

TÍTULO: EL DESARROLLO PSICOMOTOR Y EL JUEGO EN LOS JOVENES CON DISCAPACIDAD INTELLECTUAL, “CEPRODIS”, LOJA PERIODO 2014

TESISTA: Diego Fabian Sedamanos Poma.

ENCUESTA DE DIAGNOSTICO DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA.

Introducción:

Los jóvenes con discapacidad intelectual presentan problemas en su desarrollo psicomotor por que la lesión producida a nivel del sistema nervioso es capaz de recibir e integrar innumerables datos procedentes de los distintos órganos sensoriales para lograr una respuesta del cuerpo, el Sistema Nervioso se encarga por lo general de controlar las actividades rápidas, además, es el responsable de las funciones intelectivas, como la memoria, las emociones o las voliciones, lo que lleva a buscar alternativas para mejorar su coordinación una de estas es el juego que nos ayudan al **estímulo mental y físico**, además de contribuir al desarrollo de las **habilidades prácticas y psicológicas**.

Objetivos:

- Recolectar información referente al Desarrollo Psicomotor y el juego en jóvenes que asisten al “CEPRODIS”.
- Construir un plan de actividades que permita mejorar el desarrollo psicomotriz con el juego.

Instrucciones:

Lea detenidamente la pregunta y marque con una “X” la respuesta de su elección.

2. ¿Cuál es la causa que provoco en su hijo discapacidad intelectual?

.....
.....
.....

.....
.....

2. ¿A qué edad su hijo presento la discapacidad intelectual?

.....

3. ¿A su hijo le gusta que los maestros apliquen juegos como un recurso metodológico?

Si () No ()

4. ¿Conoce usted, si los maestros aplican juegos en las horas clases?

Menos de un día ()

1 a 2 días ()

3 días ()

4 días ()

5 días

5. ¿Cómo padre de familia piensa usted que su hijo se motiva más por medio de:

Videos ()

Juegos ()

Palabra ()

Videos y juegos ()

Videos juegos y palabras ()

6. ¿Qué tipo de juegos le interesa a su hijo?

Juegos dinámicos, activos ()

Juegos pre-deportivos ()

Juegos de mesa (rompecabezas, dados) ()

7. ¿Cree usted, que los juegos Psicomotrices ayudan a mejorar los niveles de aprendizaje de su hijo?

SI () NO ()

Por qué

.....
.....
.....
.....

8. ¿Piensa usted, que los juegos Psicomotrices ayudan a desarrollar el lenguaje de su hijo?

SI () NO ()

Por
qué.....
.....
.....
.....

9. ¿Cree usted, qué los juegos que utilizan los docentes son apropiados para disminuir la discapacidad Intelectual de su hijo?

SI () NO ()
Por
qué.....
.....
.....

10. ¿Piensa usted, qué los juegos fortalecen y dan seguridad a la personalidad de su hijo?

SI () NO ()
Por que
.....
.....
.....

11. ¿Piensa usted que los juegos ayudan a mejorar la capacidad de su memoria?

SI () NO ()
Por
qué.....
.....
.....
.....

12. ¿Cree usted, qué con la ayuda de juegos adaptados de psicomotricidad el joven se integrara más fácilmente al grupo familiar y social?

SI () NO ()
Por qué.....
.....
.....
.....

Observacion:.....
.....
.....

GRACIAS.



ANEXO 3

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES
TESIS DE GRADUACION
TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

Tema: El Desarrollo Psicomotor y el Juego en los Jóvenes con Discapacidad Intelectual, “CEPRODIS”, Loja Periodo 2014

Tesista: Diego Fabian Sedamanos Poma.

Introducción: Los jóvenes con discapacidad intelectual presentan problemas en su desarrollo psicomotor, refiriéndonos a su expresión corporal, por tal motivo, aplicamos el Test de Psicomotricidad Fina que nos va a permitir calcular el grado de dificultad que tiene el joven al realizar actividades que se ejecutan en su diario vivir.

Objetivos:

- Recolectar información referente al Desarrollo Psicomotor Fino en jóvenes que asisten al “CEPRODIS”.
- Con la información recogida de este Test planificar actividades en base a juegos que nos permita desarrollar la Psicomotricidad Fina en los jóvenes que asisten al “CEPRODIS”.

NO	NOMINA ESTUDIANTES	Test de psicomotricidad FINA		
		<p>Concepto: Se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca, así como una mejor coordinación viso-manual.</p> <p>Prueba:</p> <p>TÉCNICA:</p>		
		VALORACIÓN:		
		<p>Desempeño</p> <p>A: Aplica la tarea correctamente sin el apoyo de otra persona</p> <p>SI: Realiza la tarea sin el apoyo de otra persona</p> <p>NO: Necesita el apoyo de otra persona.</p>	<p>Problemas en el Desempeño</p> <p>F: Ejecuta físicamente la tarea de la mejor manera</p> <p>C: No cumple la tarea y/o la ejecuta sin coherencia y desorientación.</p>	<p>Grado de apoyo personal.</p> <p>SP: Ejecuta correctamente la tarea sin el apoyo de otra persona</p> <p>FP: Otra persona colabora físicamente en la realización de la actividad.</p> <p>FM: Requiere que otra persona le sustituya en la realización física de la actividad.</p>

			I: No muestra iniciativa para la realización de la tarea										ES: Presenta trastornos de comportamiento y/o problemas perceptivos-cognitivos que dificulte la prestación del apoyo de otra persona en la realización de la actividad.									
		Desempeño: NA: 7- 10 SI: 4 – 6 NO: 1 – 3						Problemas en el Desempeño: F: 7 -10 C: 4 – 6 I: 1 - 3						Grado de Apoyo Personal: SP: 8 – 10 FP: 6 – 7 R FM: 4 – 5 ES: 1 – 3								
		PRETES										POSTES										
		DESEMPEÑO			Problemas en el desempeño			GRADO DE APOYO PERSONAL				DESEMPEÑO			Problemas en el desempeño			GRADO DE APOYO PERSONAL				
		NA	SI	NO	F	C	I	SP	FP	FM	ES	NA	SI	NO	F	C	I	SP	FP	FM	ES	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
51																						
52																						



ANEXO 4

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
 ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
 CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES
 TESIS DE GRADUACION
 TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR**

Tema: El Desarrollo Psicomotor y el Juego en los Jóvenes con Discapacidad Intelectual, Ceprodís, Loja Periodo 2014

Tesista: Diego Fabian Sedamanos Poma.

Introducción: Los jóvenes con discapacidad intelectual presentan problemas en su desarrollo psicomotor, refiriéndonos a su expresión corporal, por tal motivo, aplicamos el Test de Psicomotricidad Gruesa que nos va a permitir calcular el grado de dificultad que tiene el joven al realizar actividades que se ejecutan en su diario vivir.

Objetivos:

- Recolectar información referente al Desarrollo Psicomotor Grueso en jóvenes que asisten al “CEPRODÍS”.
- Con la información recogida de este Test planificar actividades en base a juegos que nos permita desarrollar la Psicomotricidad Gruesa en los jóvenes que asisten al “CEPRODÍS”.

NO	NOMINA ESTUDIANTES	Test de psicomotricidad GRUESA		
		<p>Concepto: Es la motricidad general del cuerpo, que se desarrolla en el movimiento y que es posible efectuar en espacios amplios o abiertos, donde pueden intervenir marcadamente los brazos y las piernas mediante actividades como la carrera, el salto, los lanzamientos, o la carga de objetos, de diversos pesos en desplazamientos considerables.</p> <p>Prueba: TÉCNICA:</p>		
		VALORACIÓN:		
		<p>Desempeño A: Aplica la tarea correctamente sin el apoyo de otra persona SI: Realiza la tarea sin el apoyo de otra persona NO: Necesita el apoyo de otra persona.</p>	<p>Problemas en el Desempeño F: Ejecuta físicamente la tarea de la mejor manera C: No cumple la tarea y/o la ejecuta sin coherencia y desorientación.</p>	<p>Grado de apoyo personal. SP: Ejecuta correctamente la tarea sin el apoyo de otra persona FP: Otra persona colabora físicamente en la realización de la actividad. FM: Requiere que otra persona le sustituya en la realización física de la actividad.</p>

			I: No muestra iniciativa para la realización de la tarea										ES: Presenta trastornos de comportamiento y/o problemas perceptivos-cognitivos que dificulte la prestación del apoyo de otra persona en la realización de la actividad.								
		Desempeño: NA: 7- 10 SI: 4 – 6 NO: 1 – 3						Problemas en el Desempeño: F: 7 -10 C: 4 – 6 I: 1 -3						Grado de Apoyo Personal: SP: 8 – 10 FP: 6 – 7 FM: 4 – 5 ES: 1 – 3							
		PRETES										POSTES									
		DESEMPEÑO			Problemas en el desempeño			GRADO DE APOYO PERSONAL				DESEMPEÑO			Problemas en el desempeño			GRADO DE APOYO PERSONAL			
		NA	SI	NO	F	C	I	SP	FP	FM	ES	NA	SI	NO	F	C	I	SP	FP	FM	ES
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
51																					
52																					

ANEXO 5

**AREA DE LA EDUCACION EL ARTE Y LA
CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES
TESIS DE GRADUACION**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
COMUNICACIÓN**

Tesista: Diego Fabian Sedamanos Poma.

Institución: Centro de Atención para Personas con Discapacidad Intelectual "CEPRODIS".

Ficha de Evaluación a los Jóvenes con Discapacidad Intelectual del CEPRODIS.

Nómina de Estudiantes	Fecha	Tema	PRACTICA CLASE			TOTAL	Firma del Tesista
			Desempeño	Problemas en el Desempeño	Grado de Apoyo Personal		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
51							
52							

ANEXOS 6



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE CULTURA FISICA Y DEPORTES
PLAN DE ACTIVIDAD SEMANAL

Tema: El Desarrollo Psicomotor y el Juego en los Jóvenes con Discapacidad Intelectual, CEPRODIS, Loja Periodo 2014

Tesista: Diego Fabian Sedamanos Poma.

Introducción: Los jóvenes con discapacidad intelectual presentan problemas en su desarrollo psicomotor por que la lesión producida a nivel del sistema nervioso es capaz de recibir e integrar innumerables datos procedentes de los distintos órganos sensoriales para lograr una respuesta del cuerpo, el Sistema Nervioso se encarga por lo general de controlar las actividades rápidas, además, es el responsable de las funciones intelectivas, como la memoria, las emociones o las voliciones, lo que lleva buscar alternativas para mejorar su coordinación una de estas es el juego que nos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Objetivo:

- Desarrollar la expresión corporal de los jóvenes por medio de juegos lúdicos.
- Construir un plan de actividades que permita mejorar el desarrollo psicomotriz con el juego.

Días: Lunes, miércoles y jueves.

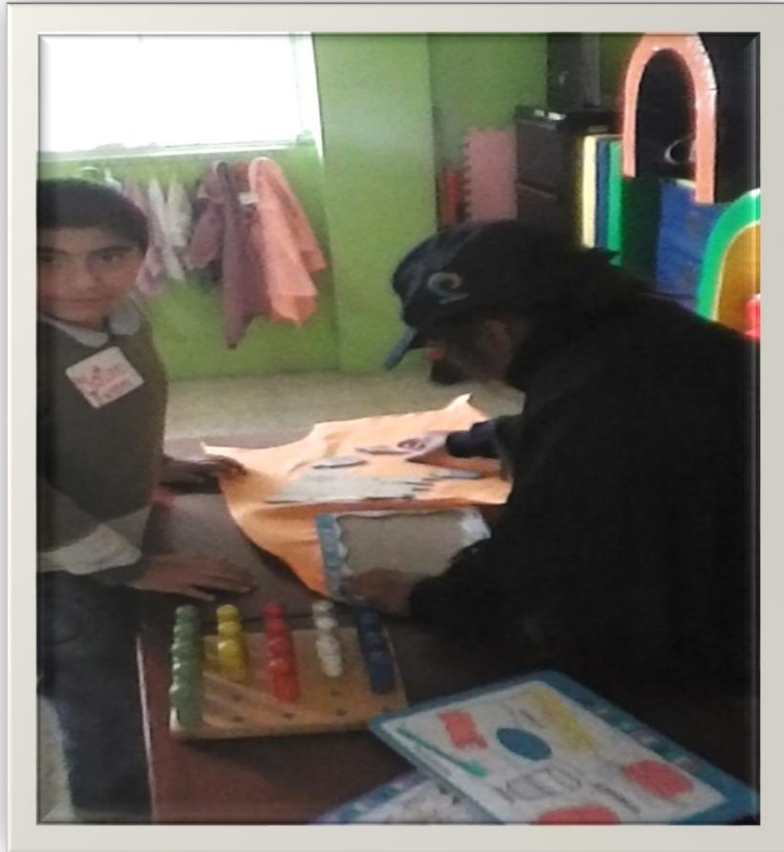
Horario: 10:00 Am 1: 00 pm **Fecha:**

Institución: Centro de Atención para Personas con Discapacidad Intelectual "CEPRODIS".

TEMA	ACTIVIDADES	METODOLOGIA	RECURSOS	BIBLIOGRAFIA	EVALUACION	OBSERVACIONES

ANEXO 7









ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Autoría.....	iii
Carta de autorización.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria.....	vi
Matriz del ámbito geográfico.....	vii
Mapa geográfico y croquis.....	viii
Esquema de tesis.....	ix
a. Título.....	1
b. Resumen.....	2
c. Introducción.....	4
d. Revisión de literatura.....	7
e. Materiales y métodos.....	43
f. Resultados.....	50
g. Discusión.....	84
h. Conclusiones.....	92
i. Recomendaciones.....	93
Propuesta alternativa.....	94
j. Bibliografía.....	122
k. Anexos.....	126
Proyecto.....	126
Otros anexos.....	179
Índice.....	192